GAMEPLAZA
电子游戏广场



4

新 疆 青 少 年 出 版 社

laiyin掃描製作


悪魔城
ドラキュラ
黙示録
Real Action Adventure™



机种:SS　类型:AVG　厂商:KONAMI　发售日:4 月 1 日









机种:PS　类型:RPG
厂商:BANDAI　发售日:'99年5月

倫敦精霊探偵団

伦敦精灵侦探团

特報

这是科学尚不很发达的年代，生活在19世纪的敦伦的人们脑海中充满了这样或那样的幻想。本作的主人公是个对外面的世界一无所知，以自己生活的街市为生活的全部的少年，他希望自己能成为一名侦探并为此而努力着。本作就是描写他成长的带有AVG色彩的RPG，玩者要在这不断发生着各种怪异事件的敦伦进行调查，等待着玩者的将是许多复杂的谜题。

以十九世纪为舞台，少年为成为侦探而努力！



阿丽艾丝











少年

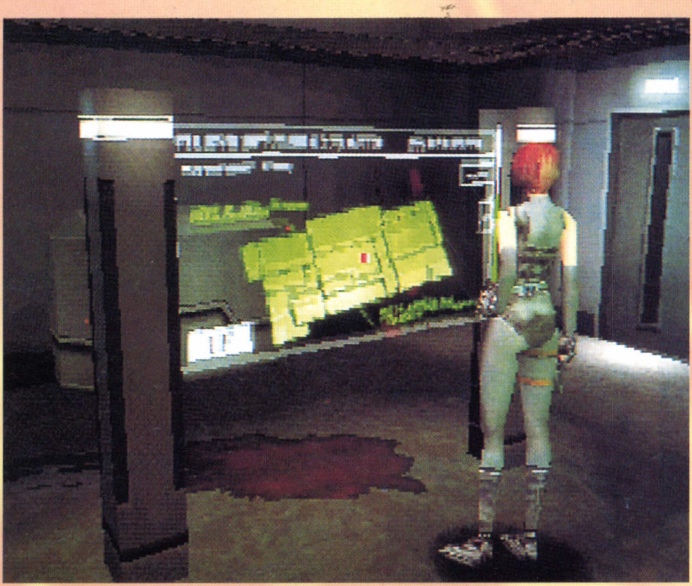
本游戏虽然是以19世纪的敦伦为舞台，但其中却有着正体不明的怪人，追踪主人公的侦探、不可思议的精灵以及象征着新时代到来的蒸气机器。这是完全不同于现实的世界，玩者们奇妙的冒险之旅就要在此地展开……

蒸气机、精灵以及无数谜题所构成的异类RPG!



てづくりパチンコ
わしの記録に残るのは あまり
気分のいいものではないのでね
KUKULCAN
MELGEANU
精灵侦探以及登场的精灵
精灵侦探
威希尔
PHOENIX
この石は 4年ほど前
研究用の石を発掘している時に
発見したものなんですが
怪人
斯贝克达
由菲泽靖先生所描绘的华丽的角色们!

恐龙危机



机种:PS 类型:AVG 厂商:CAPCOM 发售日:'99 年夏

约距今 6500 万年前以上的白垩纪后期，在北美洲地区，曾经居住着地球历史上最强的肉食恒温动物，它们智能极高，有成群结队觅食的习性……

数年前，外国有一名科学家，在进行研究实验时发生意外身亡。然而，其研究结论竟然是与地球数千万年前的霸主再次出现有关……三年后，他国间谍潜入盗取军事机密时，意外地取得博士于孤岛军事研究设施中进行研究活动的情报，而身为间谍组织成员之一的主角，便奉命前往军事研究小岛调查，可是他们却并不知道小岛已经变成了超乎想像的地狱……

勇敢地去面对世纪霸王——恐龙的威胁!

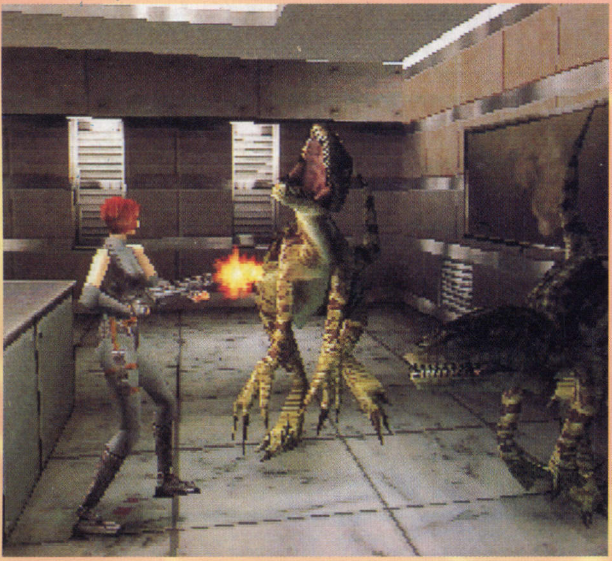


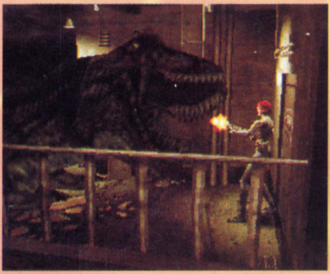




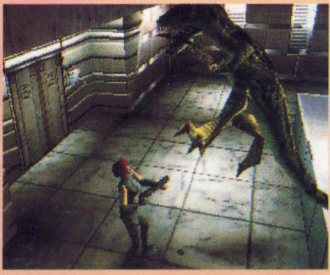


这是 CAPCOM 公司所推出的最新一款 AVG，本游戏与画面切换式的《BIO HAZARD》系列最不同的一点就是不论背景、人物或是恐龙，全部均采用 FULL 3D POLYGON 处理，加上配合光源处理效果(由发光源头的角度与距离所构成的阴影表现)，一方面可以强调存在空间的强烈感觉，另一方面则可以令视点角度能够根据不同的位置 ZOOM IN 或 ZOOM OUT 以及进行切换，从而表现出多姿多彩的 CAMERA WORK，这一切都使得本游戏的镜头运用直追电影演出的效果。

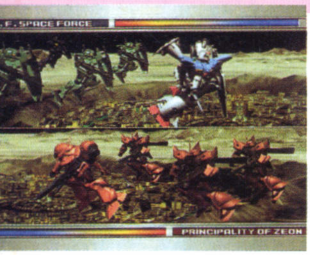












機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜



緊急速報

吉伦的野望 吉恩的系谱

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:SLG　发售日:'99年冬

野心度高达200%的超大作登场了!!

去年在SS上发售，受到广泛好评的模拟游戏“吉伦的野望”在增加了新的系统和新的机体之后，将以崭新的面貌于PS主机上出现。这款名为“吉恩的系谱”的游戏由2枚CD-ROM组成，分为“吉伦DISC”和“联邦DISC”，玩者可以随喜好任意选择自己所属的阵营，不同的阵营在游戏过程中会有不同的难度。在系统方面本作也有变更，如追加了“外交”这一要素，为了实现最终的胜利，玩者一定要注意敌对、中立等外交状况，开创利于已方发展的空间。



◀以联邦军进行游戏的开始画面。



▶本作中加入了方便的『初学者模式』。

初学者模式

包括由副官提出建议的“指导模式”和机体的移动及战斗都自动进行的“委任模式”。这些模式可以在开始游戏的时候进行设定。

世界地图是战略重点所在

▼本作的世界地图也与以前有了明显的不同，不仅有了细分化的“区域地图”而且在整体上也更为清晰明了。地球的地图充分体现了“环球一周”的概念。





▲为了能更好实现自己的战略，在部队配置、移动等等方面都要充分研究区域地图的特点，只有缜密的策划才能保证战斗的胜利。

战斗画面的迫力倍增!!



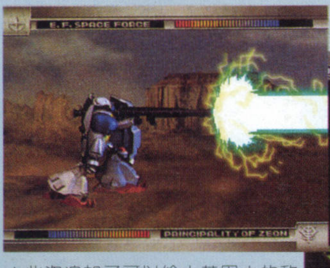
▼▶在六角形的格子内移动，攻击对方的机体。



◀▼面对吉恩的吉伦和提坦斯的扎米托夫，你能对付得了吗?

▲与吉西利娅进行交涉，她可是“正统派吉恩”哟!

新要素 最新追加了外交的因素



▲此次追加了可以给大范围内的敌人以重大伤害的“地图兵器”。



▼战舰发出的炮火形成了坚固的防线，这样的画面十分有迫力。



▶在对机体进行修正的时候要仔细考虑才行。

▲先确认其部队，再采取行动。

通过状态画面来认清对手的身份

最新追加了 OPENING MOVIE

本作的 OPENING MOVIE 与 SS 版完全不同，其内容目前仍是个谜，此次我们先介绍其中的一部分。在最初的画面中，表现了据点处联邦军防卫部队的活动。这里突然遭到了袭击，来者极为迅速的接近过来，莫非驾驶者是王牌机师?!

此次的 MOVIE 中还会看到初次登场的高达试作 2 号机。它从上空而来，突然发炮，有了这种高性能的机体，看来胜利已近在眼前。

联邦军的袭击



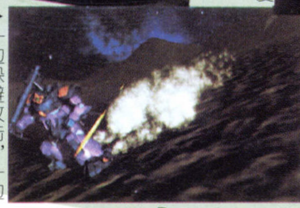


◀▼防守根据地是极为重要的。



▶以极快的速度杀个『回马枪』。





▶一边躲避攻击，一边冲向目标，它能获胜吗?



来者何人!?

强大机体突然出现!



◀从高空飞来的巨大机体。

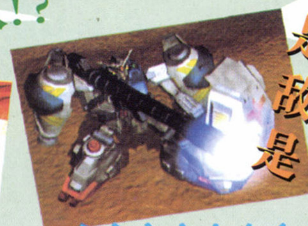


▶其正体是高达试作 2 号机。



◀十分具有重量感的机体。





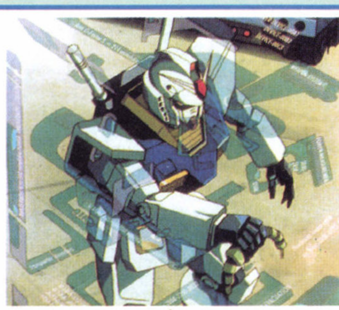
是友是敌!?



强力的武器!

特殊事件时将穿插 MOVIE

在特殊事件发生的时候，是会穿插 MOVIE 的，同动画版一样，这些 MOVIE 也是由 SUNRISE 制作。本作不仅收录了 SS 版所有的 MOVIE，而且又新增了许多场面，总时间多达 40 分钟。目前，这些 MOVIE 仍处于制作阶段，下面我们先为大家介绍曾在 SS 版中出现的一些动画。



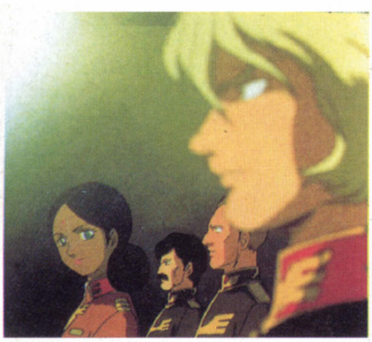
▲联邦方面“V 作战”的正体终于明了，为了与敌人的扎克对抗而制造了高达。



◀吉伦的野心进一步膨胀，他们下一步的行动会是什么呢?

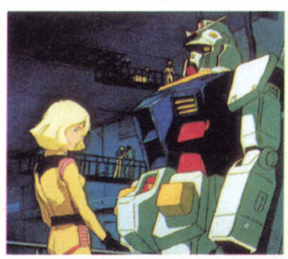
▼吉伦抢在联邦之前完成了机体的开发。

难忘的场面





▲▶带着面具的夏亚，“新吉伦”诞生了，但是面临的形势却极为严竣。



▲阿姆罗可以充分发挥高达的性能。他的战斗生涯开始了。





▶为了适应战争的需要而大量生产高达，今后的战斗也将更为激烈。

新的机体在本作中大量出现

本作的机体种类比前作增加了不少。在“一年战争”中可能出现的各种机体自然都会登场，而除此之外，还会有违背史实的特殊机体……在将兰巴・拉鲁、霍华德贝斯等队打倒之后，你便能获得他们所拥有的机体，为以后的开发创造有利的条件。

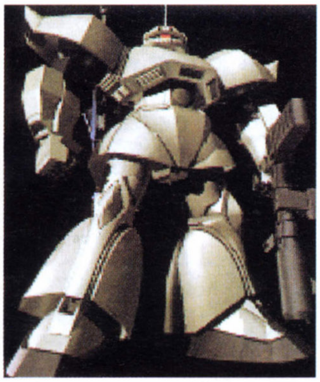


▲▶SS 版中有试作 1 号机登场，此次有 2 号机出现，这是被称为“萨沙利斯”的机体。


▲在游戏中你会得到许多梦幻般的机体，如兰巴・拉鲁的专用机等。有了它们再配以王牌的机师，1 年战争的结束看来已不远了。



















图鉴完成度极高

开发出的机体，我军与敌方登场的角色，曾看过一遍的 MOVIE 都会出现在本部分中，玩者可随时观看。PS 版新追加了完成度的设定，为了实现 100% 的目标玩者一定要努力才行。



▶▼很方便就可看到喜欢的机体。





▶有登场作品、个人档案等详细的资料。



グランツーリスモ2

GT赛车2

机种:PS　类型:RAC　厂商:SCE　发售日:'99年夏

再次体验风弛电掣的感觉!

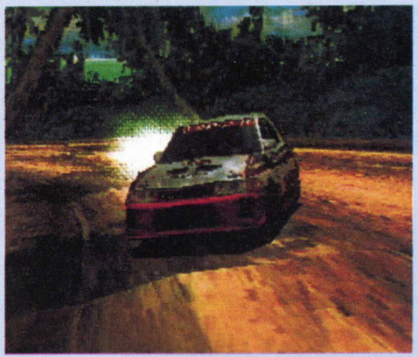




“GT赛车”的第一作曾创下了在日本国内销售220万,海外销售400万的令人惊异的记录。此次将要推出的第二作是在前作的基础上又大幅度POWER UP了的作品,不仅在赛车方面有所增加,而且还新设计了各种不同的赛道,相信这又将是一款令全世界赛车游戏迷大呼过瘾的作品。











SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO

SD高达G世纪～ZERO





机种:PS　类型:SLG　厂商:BANDAI　发售日:'99年夏

追加了"高达W"和"G高达"的故事!
网罗了整个"高达"的世界 最强的"SD高达"即将登场

"SD高达G世纪"是于去年8月发售的极为出色的模拟游戏，它再现了"高达"系列中许多著名的场面及情节，众多登场的机体和人物，富于战略性的广大的地图，魅力无穷的机体开发系统，华丽的CG MOVIE等等都使得该作在玩家中引起了极大的反响。此次，BANDAI公布的"SD高达G世纪～ZERO"是在前作基础上大幅度提升了的作品。

既然是大幅度提升，那么自然在登场机体和角色、背景作品以及版面数量等多个方面都大大增加了，玩家将可以在游戏中体会到"高达"系列所有的魅力。本作的音乐仍延用前作使用的原曲，声优则由过去的70人增加到了120人。在玩家中期待值极高的"新机动战纪高达W"和"机动武斗传G高达"都会出现在新作中，丰富的情节及熟悉的人物们将再次把玩家带入奇想天外的宇宙战争中。

英姿飒爽



▲▶WING高达以飞行形态冲入战场，面对OZ的威胁，这场战斗能否取胜呢?

▲任务完成!在蓝天下高达的英姿让人生出无限联想。

新机动战记　高达W

勇者无敌

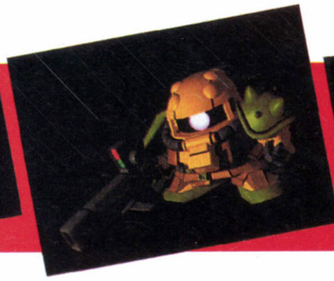


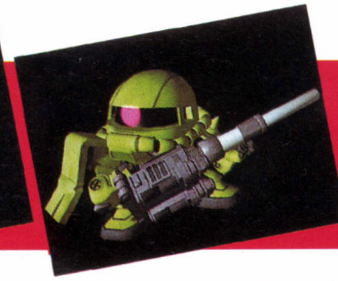
▶师徒之间的激烈战斗。

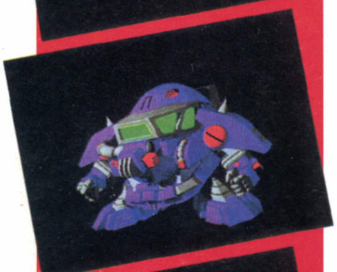
▲SHINNING FINGER与DARKNESS FINGER的对撞，炸裂的光芒十分耀眼。

机动武斗传　G高达

700架以上的机体和500名以上的人物将登场

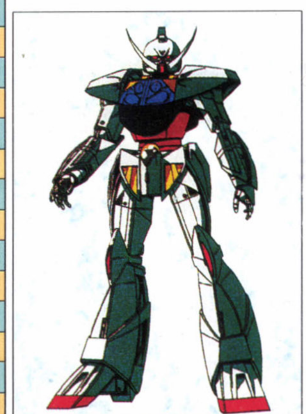







名　　称	类 型	角 色	机 体
机动战士高达	TV	追加	追加
机动战士高达 Z	TV	追加	追加
机动战士高达 ZZ	TV	追加	追加
机动战士高达 V	TV	追加	追加
机动战士高达　逆袭的夏亚	剧场	追加	追加
机动战士高达　逆袭的夏亚(小说版)	小说	——	初登场
机动战士高达 F91	剧场	追加	追加
机动战士高达 0080　口袋中的战争	OVA	追加	追加
机动战士高达 0083　星屑的回忆	OVA	追加	追加
机动战士高达　第 08MS 小队	OVA	追加	追加
机动武斗传 G 高达	TV	追加	追加
新机动战记高达 W	TV	初登场	初登场
新机动战记高达 W 无尽的华尔兹	剧场	追加	初登场
机动新世纪高达 X	TV	追加	追加
MSV	手办	追加	追加
机动战士高达 F90	手办	——	追加
机动战士高达 DOUBLE FAKE	漫画	——	追加
机动战士高达 CROSS DIMENSION	游戏	——	追加
机动战士高达外传	游戏	追加	大幅追加
高达·战斗专家	游戏	初登场	追加
机动战士高达　吉伦的野望	游戏	初登场	追加
G 世纪原创角色&机体	游戏	大幅追加	大幅追加

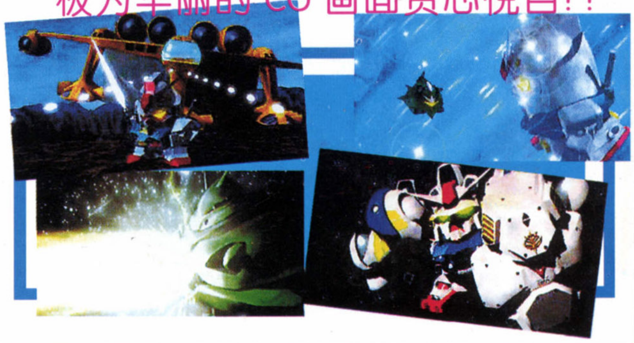
本作的登场机体和角色都大大增加了。座机增至700架，而角色增至500人，作为故事背景的作品从前作的14部变为22部。



最新公布的“V高达”是否也会登场呢?

正如前面所介绍的那样，本作加入了“V”、“G”、“W”、“X”等“高达”系列作品的故事。STAGE总数从前作的42话增加到了50话以上，GAME中插入的MOVIE也从13段变成了30余段。可以说，本作是将高达全部历史再现了出来。以高素质的影像来描述震撼人心的情节，这样的“高达史诗”绝对不能错过。

极为华丽的CG画面赏心悦目!!

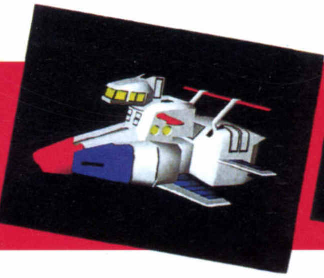
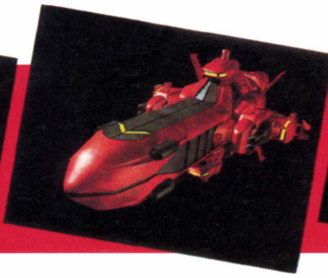







50话以上的STAGE和30段以上的MOVIE

精心设计的六大模式更增加了游戏的趣味！




新增加了“COM 对战模式”

在游戏模式方面，前作只有四种，而本作则进一步增加为六种。“SITUATION MODE”是游戏的核心模式，再现了著名“高达”情节的STAGE多达50个以上。“SITUATION QUEST MODE”是可以将CLEAR的版面反复进行。“COM 对战 MODE”是与电脑操纵的12支敌方队伍进行战斗。“PLAYER 对战 MODE”是利用记忆卡储存下自己原创的队伍，然后去与友人的队伍比试高低的模式。“档案 MODE”内记录了游戏中登场的500名以上的角色和700架以上的机体资料。“影院 MODE”是对应振动手柄将所有CG MOVIE再生的模式。

在以上介绍的六种模式中，最令人注目的是“COM 对战 MODE”。在此模式中，基伦等历代有名的敌人均会出现，作为玩者的对手展开一场考验智慧与勇气的大搏杀。



驾驶员的精神状态“紧张度”对战斗有极大的影响

作为人类，当达到达极限状态的时候，由于精神状态的不同将会发挥出超乎其实力之上的能力。为了生存，许多新兵可以将身经百战的兵士一击而倒，由于这一要素的引入，所以战斗将变得更富于戏剧性。在作战前的队伍编成时，千万别忘了对驾驶员精神状态加以考虑。



▶这位可是『高达』历史上最著名的人物



▶她是一位十分冷静的指挥官。



◀乘高达向敌人发动进攻。



◀爱情与亲情交织在一起，她何去何从呢？





▲“强气”的角色，命中率和回避率高，是高手中的高手。

◀属于命中率与回避率低下的『弱气』类型。



▶『紧张』对希罗来说绝对是个陌生的词语，在战斗中一向有着稳定的发挥。

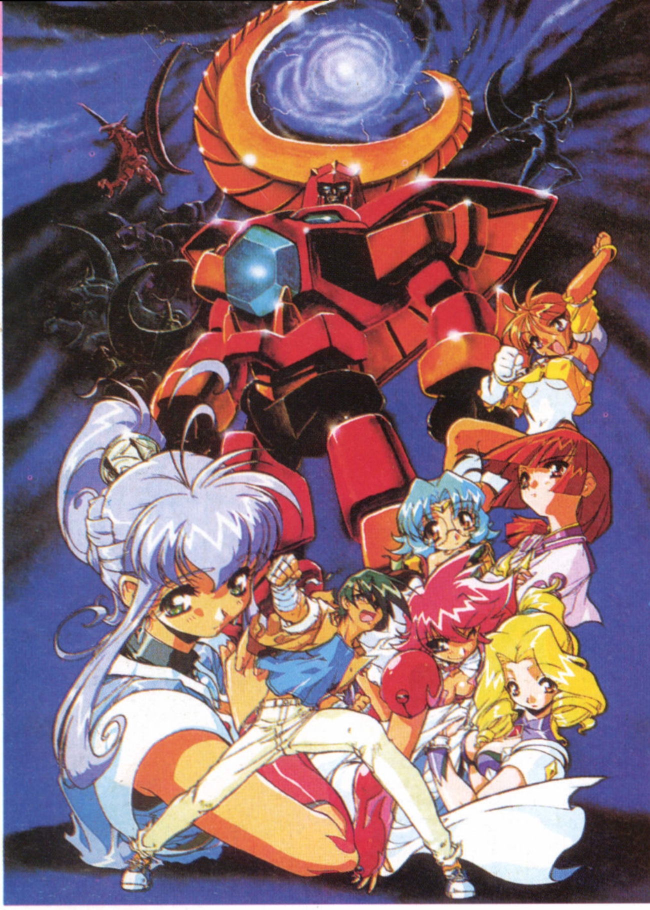








微妙的要素使你充分体会到战争的复杂！



ヘキサムーン・ガーディアンズ

HEXAMOON GUARDIANS

六月之守护者

机种:PS 类型:AVG 厂商:ZEROSYSTEM 发售日:'99 年冬

巨大机器人 学园生活 恋爱故事

各种要素齐全的出色游戏!!

在与月亮相同座标的位置存在着一个名为"六月"的异世界。以这个异世界和地球为舞台而展开复杂故事及壮烈战斗的"六月之守护者"可以说是款异色 AVG,在游戏中有着和 TV 版动画片相类似的按照章节来划分情节的设计。在情节进行的时候,又分为模拟部分和冒险部分。

在模拟部分,玩者要操纵被称为"六月之守护者"的巨大机器人为守护六月之公主而展开战斗。而冒险部分则是以主人公大地所在的学校为舞台,在日常的生活中与公主们的联络极为重要,因为一旦大地和公主之间的感情变弱,那么"六月之守护者"的威力便无法发挥出来。

富于魅力的两个部分

冒险部分



模拟部分



主要角色介绍



主人公

豪堂大地

拥有梦与希望的豪快的男子汉!!

他是个十分直爽的少年,乐观的作风令周围的人对其颇为喜爱。做事的时候积极热心,并因此而总被卷入一些事件之中。



主人公的朋友

叶月睦

开朗而健康,人见人爱的女孩子!!

责任感强而且爱关心人的女孩,她与公主们也结下了深厚的友谊,无论在公在私都给了她们莫大的支持。

尊敬 是她的象征

HEXAMOON PRINCESS





缪丝

认真而且努力的女孩,平时即使自己没有犯错也总爱道歉,性格有几分古怪。

力 是她的象征

HEXAMOON PRINCESS





狄安娜

通称为"哈丽肯公主",为人热情。她精通百般武艺,同时自尊心也十分强。

爱 是她的象征

HEXAMOON PRINCESS





阿尔迪米丝

性格温和,像是个大姐姐。但从她的外貌你绝对看不出她是个剑道的高手。

富于幻想色彩的故事背景!

序言

这里由六个大陆组成，有着以六角形为基调设计而成的景观，人们称之为异世界"六月"。这个原本充满和平的世界因为反叛者辛率领的克罗斯罗特钢铁兵团而引发了战乱，象征着六个大陆的"六月之公主"决定去寻找被封印在地球上的传说中的"六月之守护者"。"六月之公主"缪丝在满月之夜打开了通往地球的次元之门，她意外地坠落在月之叶学园的校庭内。高中生豪堂大地偶然间救起了缪丝，但克罗斯罗特钢铁兵团的追兵也赶到并包围了他们。这时，校庭中突然出现了巨大的人型机器"守护者"——特鲁凯亚，它将大地与缪丝一起吸入了自己体内，原来是"特鲁凯亚"选择了大地作为自己被封印的灵魂的代替者。从此以后，豪堂大地与六月之公主们便投入到为了"六月"的存亡而展开的壮阔战斗中……



在惊天的巨响中出现的机体!



以动画来表现的人物

在过去的 AVG 中，所谓的动画大多也只是"眼睛眨眨"或"嘴巴开合"等简单的动作，但在本游戏中却并非如此，所有角色的感情变化完全以动感十足的动画来表现，十分生动。



会话时的角色是以流畅的动画来表现!

巨大机器人间展开的壮观战斗!

当故事进展到一定程度，就会进入操纵"六月之守护者"击破敌人的模拟战斗，此时玩家要注意敌我双方的配置，并根据情况制定出有效的战术。在这个过程中，地图上还会有着如大楼倒塌，巨大的航空母舰降落等戏剧性十足的表演。



▲地图有着"高低差"，这是战略重点所在。







▲▼战场上的形势变化多端，每一步都要小心。

出击吧! 将所有敌人打倒!!



▲特鲁凯亚的必杀"炸裂"，这样迫力十足的场面有很多。

正义 是她的象征 HEXAMOON PRINCESS



露恩

表里如一的女孩，可以使用超能力，但有时会为感情所左右，发生暴走的情况。

智慧 是她的象征 HEXAMOON PRINCESS



赛兰

她是个内向的女孩，她擅长"机动钢术"（超科学），可制造各种机械。

慈悲 是她的象征 HEXAMOON PRINCESS



卡克娅

拥有绝对的自信，平时对任何事都要分清对错，战斗时可以使用强力的特能。

怪兽完全世界

机种:PS　类型:RPG　厂商:IDEA FACTORY　发售日:5 月 27 日



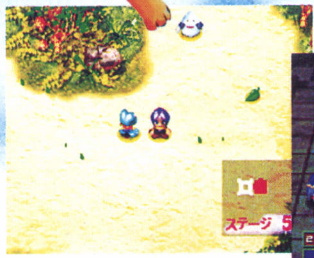
MONSTER コンプリワールド





许多怪兽等着你去发现!

以收集和育成怪兽为主的“怪兽完全世界”将于5月27日发售，种类繁多、千奇百怪的怪兽以及繁复曲折、变化多端的迷宫是本作的特色所在，综合了冒险与育成等众多引人入胜的要素，“怪兽完全世界”将带给玩家一个前所未有的惊喜。



收集怪兽



挑战迷宫



许多谜题等着你去破解!



游戏中登场的角色们!







GUNBIRD 2

GUNBIRD2 ENDING COLLECTION

枪鸟 2 片尾 ENDING 欣赏

胖子的欲望

（贝克夫的结尾）





新的帝王

（巴尔比罗的结尾）

你的眼睛有 100 万 W

（达比娅的结尾）





狂舞之夜

（阿尔卡德的结尾）



魔法少女

（玛丽安的结尾）

著名街机游戏片尾画面欣赏！！









“去北方”

插画欣赏

电子游戏广场（4）

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(4)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社,1999.4
ISBN 7-5371-3206-2

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏-应用软件 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 08147 号

电子游戏广场(4)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:7.5 字数:150 千字
1999 年 4 月第 1 版 1999 年 4 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-5371-3206-2/G·1440
定价:10.00 元

序

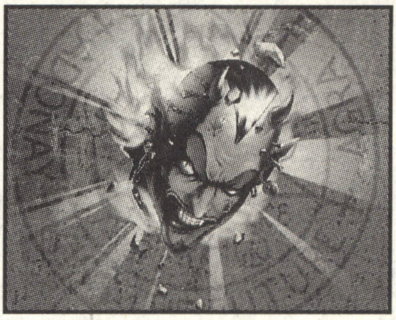
在这一次的“电子游戏广场”中，我们加入了一个新的部分——“业界纵横”，它的主旨是介绍业界的最新动态，同时还会安排一些专题评论。这是一个新的尝试，各位读者对此有什么看法，希望能够来信告诉我们。

在本书中，“完全攻略”部分包括了“宇宙战舰大和号”、“宠爱”、“怪物农场2”、“雅典娜冒险”、“装甲核心”及“超能力侦探艾吉”等作品的详细攻略，希望能给大家提供帮助。“新作指南”仍是为大家介绍近期较为出色的游戏作品，内容主要是以 **PS** 的软件为主。

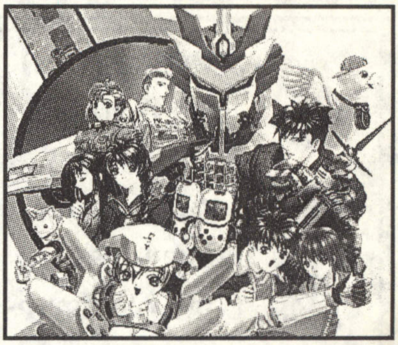
本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

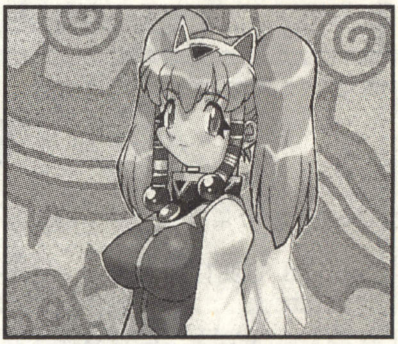
业界纵横



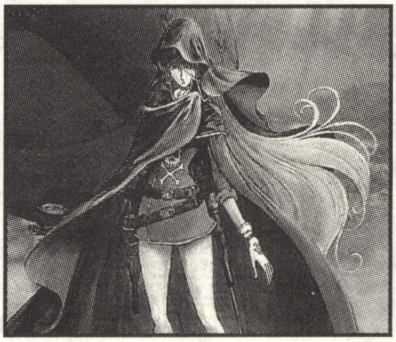
新作解析



街机道场



完全攻略



目录

业界纵横

业界采风 …… 6
PS 2 全面剖析 …… 10
DC 的现状与展望 …… 19

新作解析

沉默的爆破者(PS) …… 28
回声之夜 2(PS) …… 30
模拟家家庭(PS) …… 33
一击~刚之人(PS) …… 35
相聚相爱(PS) …… 37
LORD OF FIST(PS) …… 39
羔羊~月光之诗(PS) …… 41
CAPCOM AVG(PS) …… 43
新洛克人大冒险(PS) …… 44

街机道场

格斗游戏主角纵横谈 …… 46
NAOMI 的现在与未来 …… 53

完全攻略

宇宙战舰大和号(PS) …… 62
宠爱(PS) …… 77
怪物农场 2(PS) …… 91
装甲核心(PS) …… 103
雅典娜冒险(PS) …… 114
超能力侦探艾吉(PS) …… 126

电子游戏广场

业界纵横



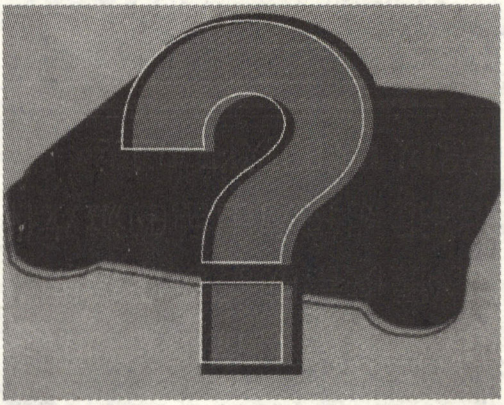


热销游戏攻略的大公开

业界采风

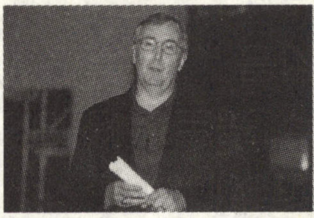
●新闻摘要●追踪报道●商家动向●游戏动向●

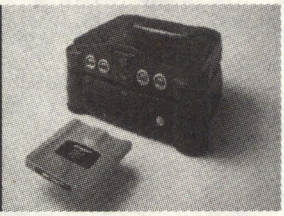
EVENT 任天堂出动了!!使用DVD的新硬件发展!



这是一则非常令人震惊的消息!任天堂继N64之后又正在开发N64 disk drive之外的次世代游戏机!这是继PS2发表之后的又一冲击，此款新世代主机将有什么样的变化呢?下面是一些详细情况。

关于任天堂次世代机的情报，是在3月份在意大利索兰多举行的海外任天堂相关会社及SIDE PARTY的发表会上公开的。会上发言的是NOA(NINTENDO OF AMERICA，即美国任天堂公司)的哈瓦特·林卡会长在讲述了对N64和GB今后的展望的同时，也明确了次世代机的存在。





林卡会长表明次世代机是以N64为基础，并以希利肯图片公司独自组成的“ART－X”小组为中心进行开发。机器性能稍强于次世代PS，至于详细内容会在1999年12月前将向外界公布。

此外该次世代机将使用ROM槽之外的媒介物，也就是不使用卡带为媒体。任天堂除以前FC的DISK SYSTEM外一直使用着ROM槽，到底该新机种会使用什么媒介呢?我们经过特殊渠道得到了国外杂志的英国特派员迪普·罗伯兹的现场采访报告：

“新世代的任天堂主机可能与次世代PS使用同样的DVD－ROM”。

以上是目前所知道的关于任天堂新主机的大致内容。就此我们也向日本任天堂进行了咨询。他们表示:“林卡会长关于新硬件的发言是真实的，现在新主机的开发正在进行之中。”

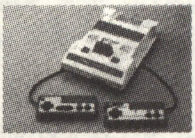
关于使用新世代任天堂主机DVD－ROM讲述如下：

“嗯，新主机正在开发中，除此之外现今还不能透露任何情况。”

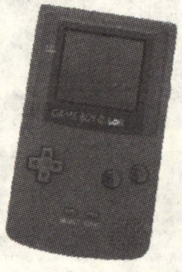
不管怎么样任天堂开发新主机已是事实，而且这将是超越次世代PS强力机体，大家拭目以待吧!

任天堂的发展历史

1983年7月	任天堂首个家用游戏机FC机
1988年7月	FC后继机超级FC发表
1989年4月	便携游戏机、GB发售
1990年11月	超级FC发售
1992年11月	公开与SONY的超级FC用CD－ROM共同开发，但未实现
1993年8月	暗示64 BIT机的开发
1995年7月	红白两色的32位游戏机VIRTUA BOY发售
1996年6月	64位机N64发售
1996年7月	GB POCKET发售
1998年10月	彩色画面的GB、彩色GB发售
1999年3月	透露最新主机制作中

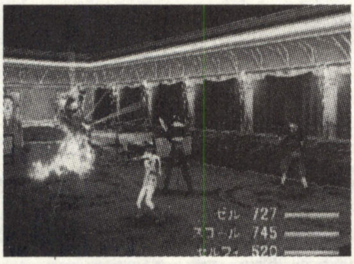






EVENT SQUARE宣布正式决定加入次世代 PS

SQUARE 已决定正式加入次世代 PS 的软件制作阵营。在3月2日举行的发表会上，SQUARE 宣布全面参与对应次世代 PS 的软件的开发。在初步公开的美丽的画面中，人们看到了重新制作的“FFⅧ”的经典场面，其素质之高令在场观众惊叹不已。但是，SQUARE 并未公布具体会开发什么游戏，只是表示配合主机发售的时机，预定将会有数款软件发售。SQUARE 积蓄的技术力、开发力将会彻底反映出次世代 PS 的机能，敬请大家等待其在新主机上的划时代的新作品吧！





EVENT SCE 成为 SONY 100％出资的子公司

SCE 成为了 SONY 100% 出资的子公司。原本 SCE 是 SME 和 SONY 各出资 50% 的公司，但是在3月9日 SME 成为了 SONY100% 出资的企业，SCE 也完全变成了 SONY 的子公司。4月1日，SCE 的德中晖久社长就任代表取缔役，久多良木健副社长则正式就任社长一职。

今后的 SONY 将会以更强大的阵容面对业界，其对应次世代 PS 的软件相信也会更为出色，让我们期待其佳作的推出吧！



EVENT NAMCO为PS新主机制作“铁拳”新一作

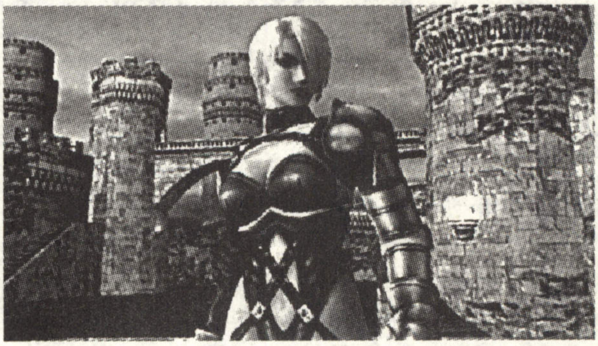
以 CG 映像震动业界的次世代 PS 会出现什么样的软件呢？下面是次世代 PS 的最新情报。

NAMCO 已正式决定加入次世代 PS。人气对战格斗 GAME“铁拳”系列已表明将作为对应软件进行开发。过去该系列的前三作曾在 PS 上发售并获得了很大成功，下一个作品又会是什么样子呢？以前该系列都是先在街机上出现，然后再移植到家用机上，但是这次并不同于以往，因为使用了强大的次世代 PS 主机，所以系统和画面都没有问题，也许它会首先在家用机上登场。



EVENT “魂之力量”制作中，预计会于七月面市

“魂之力量”作为 NAMCO 3D 动作游戏的又一代表作，其 DC 移植版从去年11月就开始制作，到制作结束可能还需4个月的时间。此游戏现在已经制作了30%的部分，现在只是初部的人物制作和一些基本剧情，这些完成的部分在后期还需要进一步地加工。据有关人士透露，此款游戏很有可能会在7月份发售。

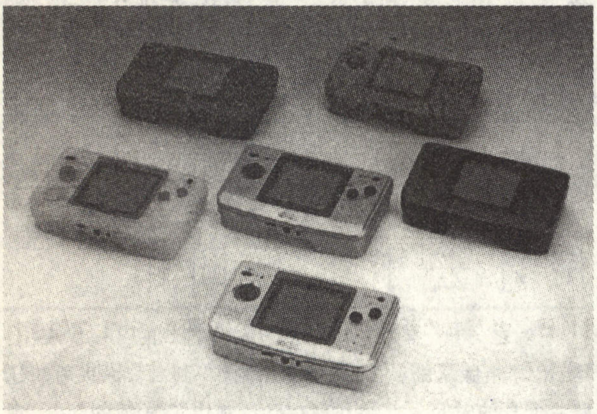


NEWS NEO GEO POCKET COLOR 的大新闻不断！！

在 1999 年的手持机大战中，SNK 公司推出了 NEO GEO POCKET COLOR 为了能够争取更多的支持者，所以加紧了和其他会社的合作。看来，他们的努力没有白费，近日有不少振奋人心的消息传来。首先是新合作企业的发表，TAITO 的许可合作（软件权提供给 SNK）已决定了，“电车 GO! 2”的 NEO GEO POCKET COLOR 版也将由 SNK 发售。



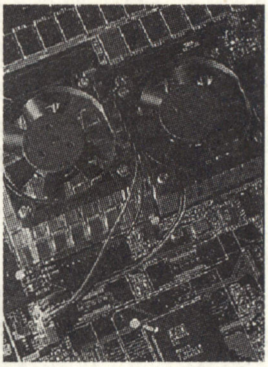
此外，SEGA 也作为合作伙伴加入了进来。由此不仅是提供软件的许可，SEGA 也将开发 POCKET CLOLR 的软件，虽然现在软件名字还未确定，但可以肯定的是已有许多软件在企划中了，请大家等待。SEGA 为本社之外的主机做软件这还是首次，会有什么样的软件出现呢？

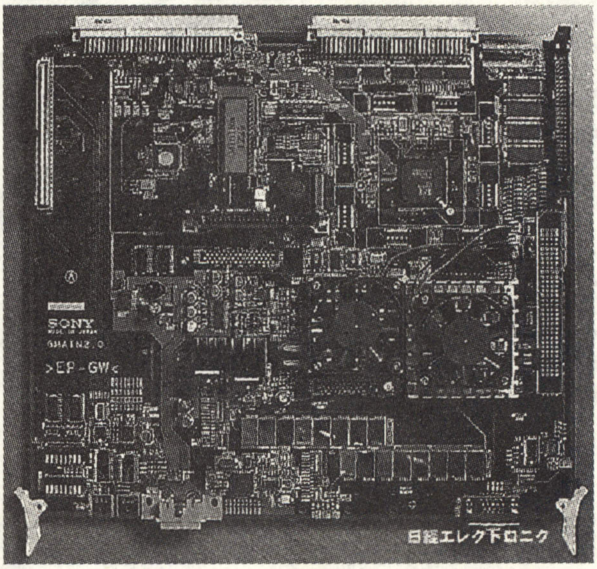


NEWS 新世代 PS 主机板首度公开亮相！！

PS 2 的主机板原型今天早上公开，看起来相当复杂的设计，但没看到控制器插槽、电源、视讯输出等设备。假设 PS2 将使用跟 PS 一样的插入装置。

两个放在风扇下的是 Emotion Engine，也就是以产生多种表情变化的图形引擎，以及图形处理器（也就是在第二张图中，EmotionEngine 在左边，而图形处理器在右边。）在这两个晶片上面的是有 LSI Logo 的一个微处理器，我们假定是 I/O 晶片，是可以让 PS2 可以执行原本 PS 游戏的功能。





SOFT “格斗之王”最新作令人称道

关于“格斗天王～梦幻之役 1999”，由于 3D 化的背景和 2D 人物相当的调和，所以有些读者不大相信背景真的是 3D，甚至于还有小部分网站说那只是谣言。但是，这不是谣言而是铁一般的事实，SNK 在东京电玩展上向有关媒体和公众展示了这个游戏。

本作预定会在 DC 主机上发售，相信凭借 DC 的机能完全可以再现街机版华丽细腻的风采。

EVENT LUCASARTS 与 CAS 在日本携手合作

曾推出不少以“星球大战”为题材游戏的“LUCAS－ARTS”与“ELECTRONIC ARTS”两间公司最近宣布合作，由日本的 EV SQUARE 取得“LUCASARTS”电脑及 PS 版游戏在日本的独家专营权 2 年，而合作后 EA SQUARE 亦马上宣布会在 1999 年春推出“星球大战 X WING ALLIANCE”及“星球大战 ROGUE SQUADRON”两个电脑作品。此外，根据“星球大战前传”改编的游戏也将在年内推出。

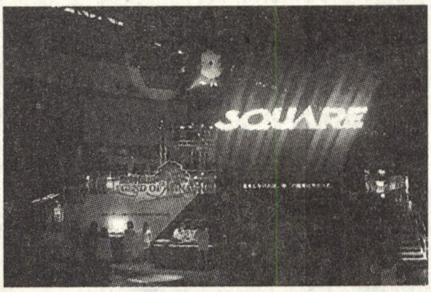
NEWS 东京游戏展上有大量新作公开!

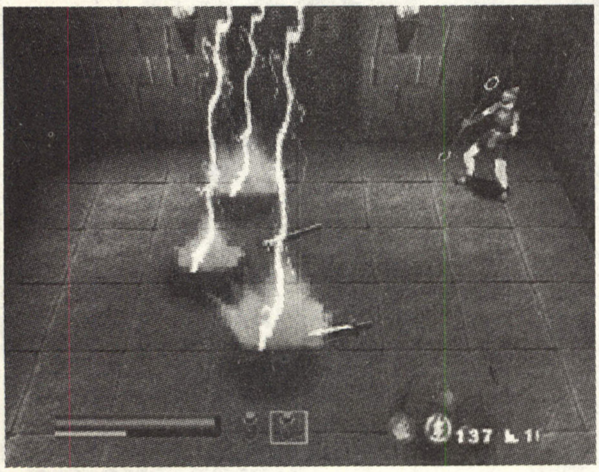
在不久前召开的"东京春季游戏展"上,有大量的新作被公开。这其中包括期待已久的SQUARE公司的超大作——"圣剑传说",其名称终于确定下来,名为"圣剑传说~马那传奇"(Seiken Densetsu: Legend of Mana 暂译)。游戏的战斗系统及画面看起来和早期的SFC版一样是2D的,不过色彩及细腻程度却比以前有了大幅度的提高。此游戏的试玩版会包括在SQUARE预定4月1日发售的"浪漫沙加领域篇2"的光碟片里。

另外,在这次大展中"勇者斗恶龙VII"也决定了发售日。ENIX公司的"勇者斗恶龙"(Dragon Quest)第七代已经制作好几年了,最近我们终于看到了一点曙光。根据大展上的报导,"DQVII"将在今年8月26日于日本正式发售。"勇者斗恶龙VII"是继"太空战士VIII"(Final Fantasy VIII)之后,日本1999年最令人期待的RPG大作,我们真诚地希望该游戏能够有出众的表现!

如果你是SEGA的拥护派,可能会认为以下的消息不太可能,GAME ARTS的SS版RPG大作"格兰蒂亚传说"将移植到PS上,而且这款游戏的PS版画面在这此大展中已经公开了。据熟悉业界的人士指出,SONY可能负责此游戏的北美地区出版事务,不过该公司并未承认。

另外,"野心之战"这款由SQUARE公司所开发的3D格斗游戏,不久将在美国上市,时间是5月份。





NEWS 关于人气软件发售的新消息!

著名的射击游戏"闪电出击"(Thunder Force)的开发公司表示早已加入DreamCast阵营,目前正在开发三个游戏,但是似乎暂时没有计划要开发新一代的"闪电出击"。另外,以"V-RALLY"闻名欧洲的InfoGrams表示该公司正在为DreamCast开发一个"V-Rally"系列的游戏,该作是二代的改良版,发售日尚未决定。

现在北美的主要零售商已经收到一张北美发售时间表,这张时间表里面有许多新的消息。该表包括了NAMCO的"山脊赛车Plus"和"化解危机II",SEGA尚未正式宣布移植DreamCast的"梦游美国2"、"星际大战Trilogy"和"僵尸地带"(Zombie Zone),另外"Nights 2"(由SEGA Sonic Team开发)也被列在表中。CAPCOM的"生化危机~指令是搜索"(Bio Hazard: Code Veronica)的发售日期是在10月,比日本版还要早。在这张发售时间表里总共约有40个游戏,但三分之二的游戏是预定在9月和10月发售。

NEWS PS 2的威胁!美版DC提前于5月推出

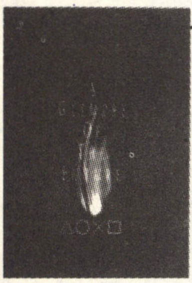
根据原定的时间表,美版DC应该是会在今年9月推出的,但SEGA最近已将这日子修改为1999年5月。

虽然SEGA没有对提早推出美版一事作出任何解释,但相信任何人也会认同这是和PS 2的突然公布有关,由于PS 2现时公布的规格明显比DC优秀,如果不尽快将DC在欧美推出以增加市场占有率,往后就更难与PS 2一较高下……然而,由于要提早推出的关系,将有部分原定同时发售的作品来不及推出,但"VR战士3tb"、"世嘉拉力2"及"索尼克大冒险"的推出应该都不会有问题。

NEWS "生化危机"将会推出对应NAOMI版

据一个仍未确定但可能性甚高的情报显示,"生化危机"正在以NAOMI底板制作一个街机版本的射击游戏;而事实上,冈本吉起自己亦在接受杂志访问时表示"生化危机"正有"某主机一款"、"某主机一款"及"某主机两款"的一共四个版本制作中,这是否分别是指N64版、PS 2版及对应DC的另外两个版本呢?

改变游戏业的未来 次世代 PLAYSTATION 降临!



再一次超越业界的想像力 你梦中都未尝出现过的 PS2 的实力

1999 年 3 月 2 日，在东京国际会议中心召开了 PlayStation Meeting－1999。为人传言已久的 PS2 在此会场上初露端倪，直至 3 月 4 日的 SCEI 说明会，一台梦幻般的主机向世人宣告了她即将诞生!

次世代 PS 基本规格一览

Emotion Engine
- 128BIT－RISC
- 系统时脉 300MHZ
- 主记忆 32MB (Direct Rambus/Direct RDRAM)
- 总浮动小数点乘加算器 ×10
- 总浮动小数点割算器 ×4
- 三次元 CG 座标演算 6600 万 POLYGON/秒
- 压缩画像解码器 MPEG2

Graphics Synthesizer
- 周波 150MHZ
- 最大描画性能 7500 万 POLYGON/秒
- 4MB－DRAM 混载

I/O Processor
- PS－CPU
- 周波 33.8/37.5MHZ
- IEEE1394, USB
- PC－CARD 通信对应

SPU2
- ADPCM48ch+软件音源
- 发音频率 44.1/48KHZ

3 月 2 日，全面展望次世代 PLAYSTATION 的未来!





在记者们到达招待会现场时，感受到的是一种隆重的气氛。SCEI 的母公司，SONY 特别派出代表取缔役社长出井伸之发言，由此向世界宣告了史上最高规格游戏主机的令人难以想象的尖端技术。在会场，更是利用了 PS2 的原形机展示其实力。

PLAYSTATION 的轨迹

1993 年		1997 年	
11 月	SCEI 成立, NAMCO 加入	1 月 7 日	全球 PS 事业统一化
1994 年		3 月 11 日	附震动手柄发卖
12 月 3 日	PS 以 39800 日元价格发卖	8 月 26 日	全世界生产出荷 2000 万
1995 年		9 月 24 日	DUAL SHOCK 发卖
5 月四周	日本国内贩卖台数 100 万	10 月 14 日	3 社联合成立公司
9 月	北美、欧州发卖	12 月末	日本国内 1000 万台达成
12 月	日本国内贩卖台数 200 万	1998 年	
1996 年		2 月 5 日	全世界生产出荷 3000 万
2 月	SQUARE 参入	12 月 21 日	全世界生产出荷 3000 万
5 月	全世界贩卖 500 万	1999 年	
7 月 12 日	PLAYSTATION·THE·BEST 发卖	1 月 23 日	POCKET－STATION 发卖
10 月 23 日	亚州贩卖开始	3 月 2 日	次世代 PS 基本规格公开
11 月 15 日	国内对应 PS 新机型发卖		
12 月 2 日	全世界生产出荷累计 1000 万台		



1 令心震颤的表现力

6600 万 POLYGON/秒，48chADPCM。不是通过耳闻目见绝对无法想象。PS2 已能将人物表情自然而生动地再现。

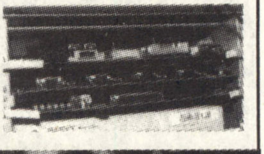
2 最先进的硬件

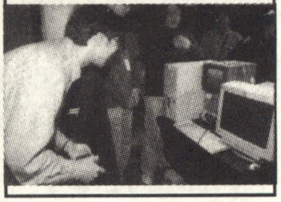
128BIT 的 CPU 加上开发用的工作站组装于一台游戏机，其机能直接动摇着世界电脑事业。



于世界之初尝试 PS2 的实机操作

在会场，与会的业界人士和部分记者都亲手尝试操作了一下 PS2 的原形机。如下图所示，现在只是简单地将 3 块主要底板组装在一起，实际的机型和成品会于夏天正式发表，发卖日期至迟不晚于明年 3 月。





3 精细的 POWERFUL 描画能力



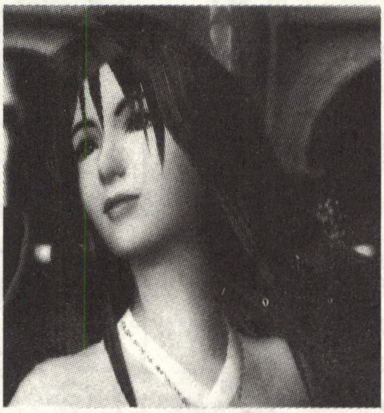
PS2 的演算能力足与最尖端电脑相提并论，膨大的物理演算都可能通过即时演算，细致而随心所欲地描绘出人类所能企及的一切想象中的幻想世界。

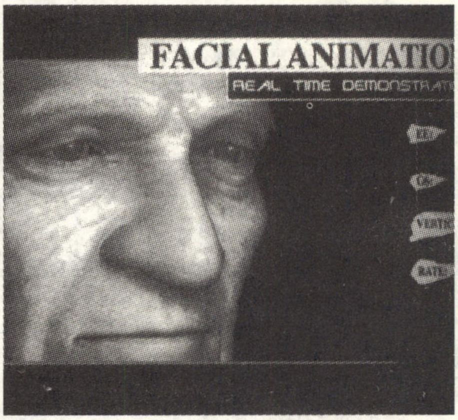
4 PS2带给世界的冲击



PS2 的强劲机能不但超越史上所有主机，通时也是 SONY 向 PC 霸者挑战的利器和口号，PⅢ性能受到严重威胁。

次世代PLAYSTATION的世界将完全再现现实生活中人们的情绪





PS2在所有游戏机中前所未有地运用了极为先进的“情绪合成”机能，在PS2的世界中，不但不再出现“橡胶脸”，而且，人物的喜怒哀乐都被接近于百分之百的传神再现。这里为大家准备的是SQUARE和NAMCO特地为此次发表会而制作的片段，大家可以清楚地感受到每个人物分分秒秒的情绪变化吧。另外需注意的是，这里所有片段都是通过即时演算而再现的，也即将来的全程游戏画面！



为了让大家很直观地感受PS2EE芯片的超强能力，我们在这里准备了一些图片，并且将之放大。大家可从丽子的发质、眼睫、脸部皮肤的质感、人物表情以及肌肉运动的状态来综合品评一下富有智能化的高速处理芯片吧。



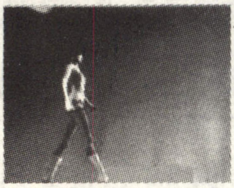
NAMCO

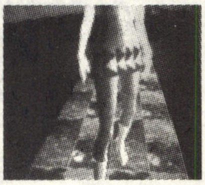
NAMCO在此次发表会上展出的是专门制作的“山脊赛车”和“铁拳”的片段，相信也是PS2初期大作阵容的一部分。





真实存在于面前的永濑丽子









登陆PS2的会是“铁拳4”吧，那么传闻中DC版的“”铁拳3plus”呢？好在还有“SOULCALIBUR”，不然……



SCEI代表取缔役副社长 久寻良木健

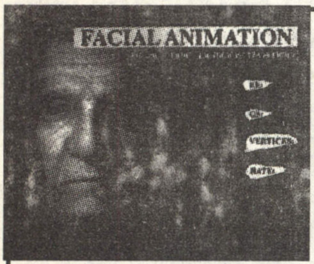
“次世代PS的威力有很大部分体现在EMOTION上。”久寻良木副社长在介绍次世代PS的开发时这样说道。

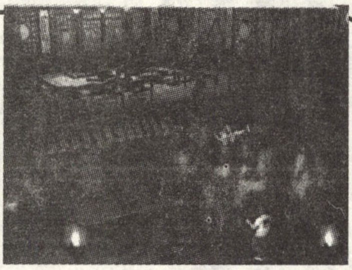
“EMOTION”在这里即代表了PS2能真实再现人类自然表情和情绪变化的强大机能。今后的游戏将不仅限于用事件和动作来硬性告知人物的性格和情感波动，而能很直观地从人物面部来传达各种信息，要让玩家有“永赖丽子就在我面前”的真实感觉。

除此之外，PS2的高速图形处理能力也轻而易举地再现了自然界中木叶舞动、水流波纹、火花飞散等种种现象，简单而言就是PS2将渐渐忽视CG的运用，普通游戏画面的即时演算效果都凌驾以前次世代游戏机的CG画面之上，因而过去为玩家称道的CG－MOVIE都不再具有很大意义。PS2将还给大家一个自然和无比清晰的世界，将生活引入游戏真正实现！

SQUARE

SQUARE 展出的是“FFⅧ”斯科尔和莉诺亚跳舞片段、“FF 电影”以及一个不知名的动作游戏。

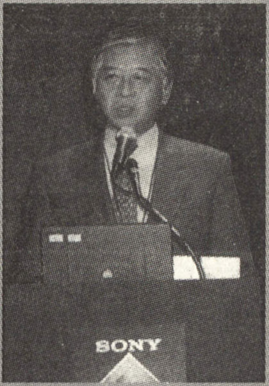




这个动作游戏很受人关注，因为其有很大可能成为 PS2 初期软件之一。那么究竟是什么呢?“野心之战 2”?“FFⅨ”战斗场面?

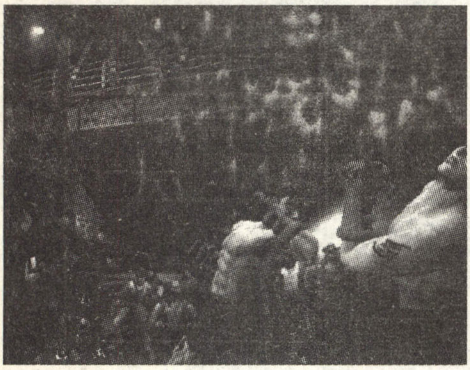






SCEI 代表取缔役社长
德中辉久

“在谈论次世代 PS 前，有一件事先要确认。现在 PS 在全世界共销售了 5000 万台，其中最初达成 1000 万台花了 2 年的时间，而从 4000 万向 5000 万台过渡只用了 4 个月。这充分证明了 PS 事业的大成功和目前正处在顶峰时期，所以在这个财政年度 (98 年 4 月—99 年 3 月) 中，我们主要的工作重点仍将是全力发展 PS。”



From Software

FROMSOFTWARE 在会上展出的显然便是某游戏中的事件发生场面：无数骷髅在墓园中徘徊，雾气飘拂；空中闪过一道精灵散发的光芒，于是所有骷髅皆散为碎片，却又出现了一条巨大的骸龙……



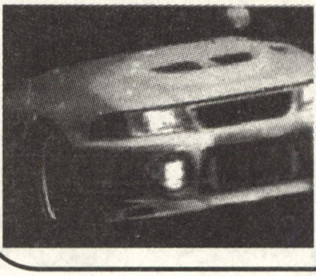


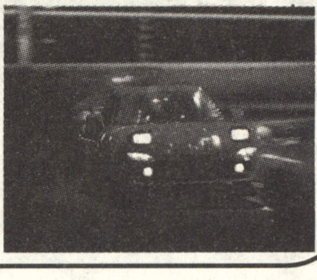
以上展现的便是 PS2 在图形处理上近乎于完美的表现。相对于现在 PS 的 3 次元图像合成技术，次世代 PS 将走出静止 CG 背景的局限，而带给大家“比拟电影水准的视觉享受，并突破游戏的限界”。PS2 将 Emotion Engine 和 Graphics Synthesizer 两块强劲芯片组装于一起，由此改变了游戏中即时演算的单向概念，膨大的物理运算将使制作游戏不再受到限制，软件制作人可随心所欲地搭建理想世界，也使得在世纪末机能比较失去了单纯意义。

久寻良木社长在最后向大家保证次世代 PS 与 PS 有 100% 的单向互换性，于是安静的会场瞬间喧哗起来。这意味着，PS2 还未面世已有 2～3000 款游戏!

SCEI

作为 PS2 的本体公司，SCEI 自然要以全力的制作来展示面向下一世纪的主机的巨强机能。在“GT”画面中，玩家所看到的是车身表面自然而富变化的光泽，而赛道上各种照明效果都因发光源不同而表现出细致的差别。因为 PS2 充分调动辅助演算和数据 IE 生成，方才能于普通赛车游戏画面中提供如此逼人的效果。



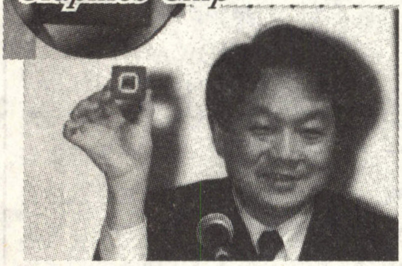


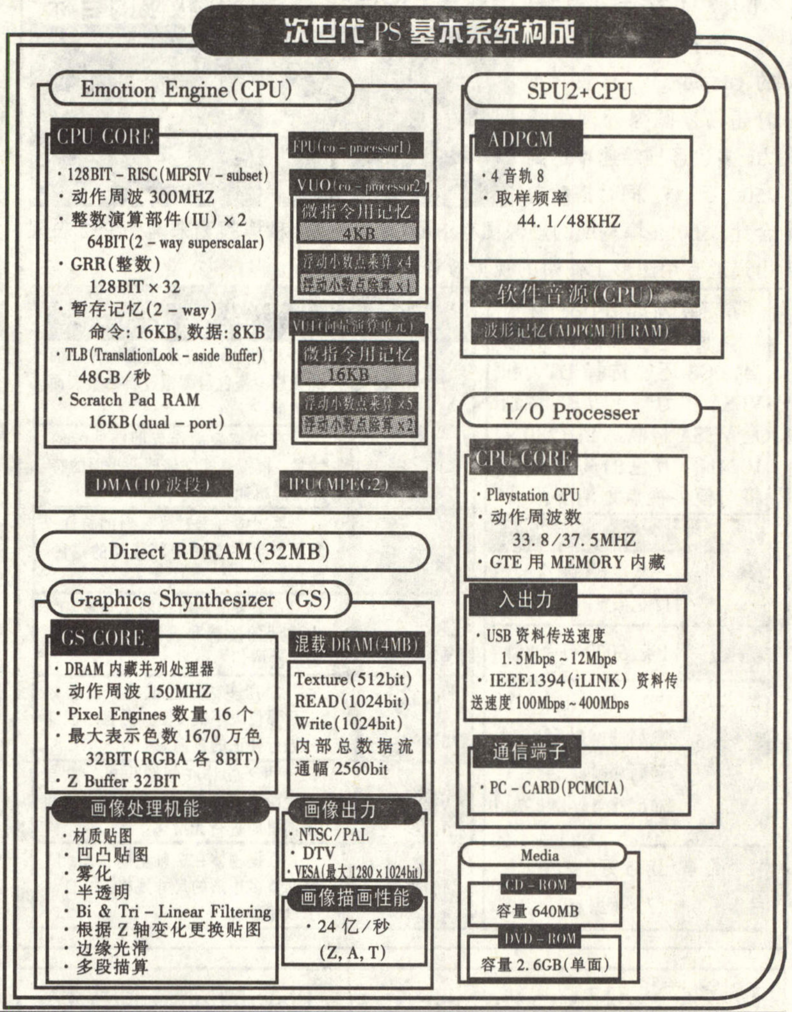
与 Emotion Engine 核心并列的驱动系统

领先于时代的次世代 Processer

PS2 的心脏部分由新开发的两枚芯片组成。一枚是真正 128BITCPU 的 Emotion·Engine，搭载着 10 个处理 3D 必要的浮动小数点演算部件，可同时工作。另外还有被称为将来的 MEMORY 的 32MB 的 RDRAM，组装在同一芯片上大大改良了以往游戏机主体内存的狭小范围。另一枚则是能衍生另人惊异的映像的 Graphics Shynthesizer，将提供至高质量的图形生成。除了这两枚芯片外，作为现在 PSCPU 的 I/O Processer 也被引入基本系统，并由此确实保证次世代 PS 与现行 PS 的高度互换性。

4300万集成晶体管 拥有威胁表现力的 Graphics Chip



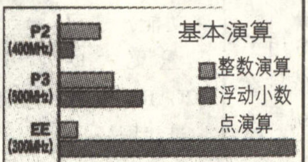


Emotion Engine 拥有 6.2G - FLOPS 浮动小数点演算能力的 CPU

Emotion Engine(以下简称为 EE)是利用最先近的 0.18 微米集成技术制造的 128bitRISC CPU。EE 通过 2 个搭载演算 VU 而使综合性能达到 6.2GFLOPS，因而可借此表现出每秒 6600 万 Polygon 的运算能力。

目标指向的性能　基本演算能力的比较

一般的 PC 都搭载着 INTEL 的 PentiumⅡ(甚至将是 PⅢ)，而 EE 为了 3D 物理演算而重视浮动小数点演算的设计与之相比有很大不同，如图所示。



每秒 1500 万像点描绘速率的处理速度

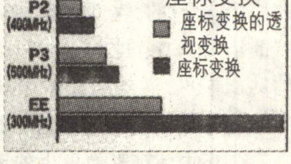
EE 改变了一般 PC 将内存不能一刻外置的情况，而将主内存和 RDRAM 和组于芯片上，由此达到秒间 1500 万像点描绘的速率。

空间作成的向量演算能力比较

EE 同时装备着 VU0 与VU1 两个图形处理部件，而VU1 更是追加了 FDIV(浮动小数点除算回路)，因而获得接近 2 倍于 PⅢ的物理计算能力。

EE 的多边形演算能力

座标变换加透视变换：6600 万 Polygon
座标变换加光源计算：3800 万 Polygon
座标变换加 FOG：3600 万 Polygon
曲面生成：1600 万 Polygon



生成运算 MPEG2 数据的 IPU

MPEG2 是复杂演算所必要的动画压缩技术，而 EE 则搭载着这种技术所对应的 IPU，从此传输至清晰的图像。

Graphics Synthesizer

DRAM 在同一芯片内搭载，指向描画高速化极限的目标




直接司职描画机能的 Graphics Syntesizer 有着超高量图像处理的能力，多边形描绘速率达到 7500 万/秒，同时搭载着合计 2560bit 埠宽度的影像图存 RAM，以 48GB/秒埠频宽来确保 PS2 表现出逼近专用图形工作站的视觉效果。

震撼肉眼的映像

除了通常的图像输出，GS 还能选择 DTV 和 VESA 作为输出方式。特别是 VESA 最高达到 1280×1024bit/万色的高清晰度将与模糊视点划清界限。

GS 的描画性能

影像描绘速率	24 亿像点/秒(Z, A) 12 亿像点/秒(Z, A, T)
粒子描绘速度	1 亿 5000 万个/秒
多边形描绘速率	7500 万个/秒(微小多边形) 5000 万个/秒(48 像点四角形 - Z, A) 3000 万个/秒(50 像点三角形 - Z, A) 2500 万个/秒(48 像点四角形 - Z, A, T)
移动物描绘速率	1875 万个/秒 (8×8 像点)

GS 所持有的画像处理机能

材质贴图	利用 Ploygon 来构成物体表面的质感，将色与画像资料贴于表面的机能。
凹凸贴图	在物体表面作成凹凸曲线的效果，模拟真实物体凹凸平面的特殊处理机能。
雾化	再现空气透过光反射的特性，使人产生往空间内部移动的描画机能。
半透明	在重叠事物表面弱化光影，产生透明的质感和成组物体相互间的层次感。
Bi/Tri - Linear Filtering	对用多边形生成的贴图物体进行部位大小的变更，对各组成部分进行补正的机能。
边缘光滑	由于物体在绘图生成后总会产生阶段状歪斜偏差，因此必须利用词机能进行光滑化。
MIPMAP	根据物体在 Z 轴上的移动，随时调整多边形的尺寸规格，并自动予以切替。



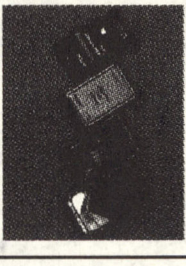
SCEI 开发部部长
风本伸一

"大家已经见到次世代 PS 的基本性能了吧，但对于如何活用其机能则是我们更需多加考虑的。比方说，我们正设想着运用次世代 PS 来开拓电子教育功用方面的事业，使游戏逐步获得社会功用。为了在本财政年度中次世代 PS 机能成功上市，SCEI 正努力加快开发速度。于 3 月下旬～4 月间我们会将软件开发工具送至各会社，全力迎接今冬的面市日期。"

I/O Processer PlayStation 一同搭载

在运用 EE、GS 等最尖端技术具体化的 PS2 芯片，为了超越游戏媒体界限又将 I/O Processer 置于重要的位置。I/OP 中内藏现行 PS 的 CPU 和 GTE，从而实现 100% 的互换性，使 PS2 对应现行 PS 用手柄、记忆卡、USB、iLINK，并依靠着 PC - CARD 的运用而使 PS2 玩家连接国际互联网。

用 PC - CARD 连接 INTERNET



PS2 改变了 DC 利用 MODEM 的网路功能，选用容量更大的 PCCARD 方便地连接网络。

SPU2 + CPU

比现行 PS 的 SPU 具有两倍性能的 SPU2。通过 EE 演算能力的协助，PS2 将自如表现出极宽音域的立体环境音效，而即时生成的辅助音想效果又能表现出良好的区域感和层次感。

DVD - ROM



拥有着极大容量的媒体新宠 DVD - ROM 代替 CD - ROM 成为 PS2 游戏的载体，以往如"FFⅧ"般高容量游戏只需一枚 DVD - ROM，并且有影像再生的擦写功能。

支配 PS2 的影之主宰

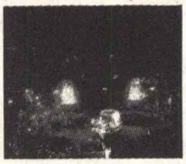
MIDWARE

所有的图像都由即时演算生成，并争取使假想世界全面再现真实。现实世界中要受到重力及空气等因素影响，环境及感情的变化要在游戏中完全体现不是轻而易举的。PS2 择通过 MIDWARE（中介软件）的动态生成效果，而与 CPU 自动配合，从而根据物体表面的一切细致特征，将人力无法控制的物体样貌全面构成。

创造全面的粒子与曲面效果

ANIMESION · SAIENS 公司

美国 ANIMESION · SAIENS 公司是 SCEI 与 SONY 共同选出的图形处理方面的合作伙伴。该社将 MIDWARE 软件所含有的两项先进技术提供给 SCEI，通过粒子与自由曲面，PS2 便能自由制作出火花、烟雾等各种特效。而利用 MIDWARE 的 PS2 更发挥 1.5 亿粒子/秒的 AI 生成，从而能轻易制作出《终结者 2》中水银人 T-2000 变形时的特效。



Emotion Engine+Graphics Synthesizer
通过膨大的演算而生成的“情绪合成”，其意味着？

世界上的一切事物都严格遵守着物理法则而进行运动，在PS2发挥Emotion Engine恐怖的计算能力时，便由压倒性的数据演算而使一切生态与动态的再现成为可能。

然而，通过CPU的运算来再现物体的存在样式并不能百分之百地代表Emotion Engine的十分机能，这只是它一部分能力而已。

作成3次元的映像，都要通过对3次元景像每一点面的演算生成，而如何调整其动态与运动中可能会发生的形体方位的偏差才是更为重要的因素和对CPU更高的要求。

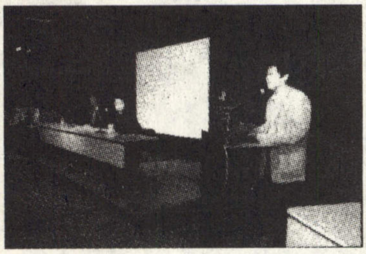
这里，就通过PS2的实际展出画面来体会Emotion Engine如何将模拟现实时的信息丢失和扭曲减少到最小程度。而这些通过即时演算生成的画面同样在告诉我们，游戏与现实生活中状况的距离已经缩短到何种程度！

让我们感受一下Emotion Engine的至高威力吧。

软件制作者们的感性

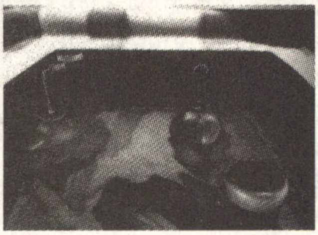
PS2所持有的优秀能力向世界上的软件制作人们宣告着他们福音的到来。将来的软件开发能通过PS2强劲的CPU演算速度、图像表示能力、打破CD－ROM容量限制而扫清游戏在表现方面的制限。数据压缩、画像抽取这类以前工作的阻碍点都不复存在，开发者们又重新回到将注意力放于游戏性上面去。

然而，困难还是存在的。面对这样一台走在时代前面的主机而言，尚无人能全盘把握，看来开发机能潜力的工作也将是很长一个时段。

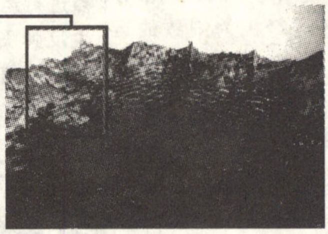


World 自然世界的再现

PS2的目标是指向全面复制自然世界，如图所示，水波的曲折波动、由此引起的物体浮动、水面反光的细致变化都由即时演算表现出来！

表现海面因风浪或其他动因而产生的复数波纹，及水中游动着的鱼类的具体生态。

除去忠实复制遵守物理法则的现实世界外，PS2以其压倒性的多边形处理能力而表现临场感百分之百的人物情绪变化和各种场景的浓重氛围，并且以细致的贴图完善表面肌理。





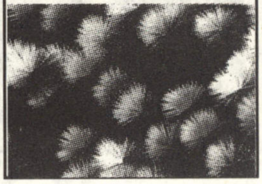

动态再现

至今为止TV出力都只达到60fps的速率，以60/1为单位进行图像运算，而真实动态则要达到1/600秒的速率。PS2即能打破TV限界，将10帧合成为1帧由TV输出，从而改变TV显示的局限。



画像再现

TV的解像度一向是比较低的，但通过EE与GS的能力则要对之进行改写。1个纤细的物体单位都由900个3D部件进行构成，极为细腻的线体描绘会使人有随风抖动的虚幻错觉。



光的再现

物体因所处位置与运动轨迹不同而使得光入射点的角度有不同偏差。空气受光的影响而产生的衰减率变化，都由PS2进行层次分明的再现，完全将各角度光源入照区分开来，由此强调3D空间存在感。



PS2所表现的四种基本描绘方法

为了表现3次元的映像，首先要以3次元表现出物体的外形，这即是图形描绘的方法。以多边形为中心，可架构出世界上多种物体形状和动态。比如说，火光烟雾以及细小粒子在画面上的表现，而为了表现出物体表面的立体感和柔和曲线，便须对多边形的演算构造进行极为细致的运算。而PS2的图形处理效果即表现在这4种描绘方法上。

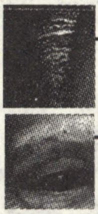
依靠粒子程度来表现烟雾像点

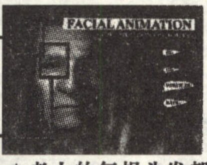
游戏中的火花都由细小的粒子构成，火光的粉尘、烟卷的雾气、乃至水岸边上的细微水花，都由像点来加以表现。PS2能于一秒中对1.5亿个像点进行运算。如图所示，火花弹落地面产生反弹飞溅的具体动态都被仔细地传达至画面信息中，每一点光都依次表现于每一像点之上。



持有着再现细致毛发的能力

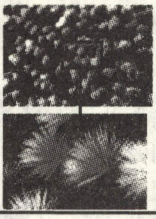
PS2有着可比美专业图形工作站的3D处理能力，因而将人类的毛发由3D线体来极其自然地构成。



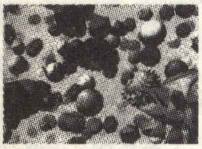


▲老人的每根头发都由数万3D线体组成

3D线体



秒间7500万Polygon的实力



这段DEMO表现的是无数多边形物体由画面纵深飞出的情况。PS2在多边形演算能力上与PS、DC相比都有质的区别和飞越。

高程度CG表现力的自由曲面

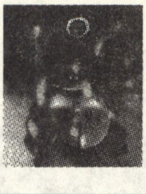


通过高程度的CG运算能力，将物体表面的曲面和转折点都作了精细的表现，从而显现良好的渐变动态。

通过实机操作来感受PS2的真正实力

在会场，能让与会者操作PS2的原形机来感受下世纪游戏主机的图形处理能力。图中所示是正处于操作中的水池片段。用原先PS的手柄控制浮在水面的物件，随着其运动，水面波纹和反光、水面透明程度都有纤细的不同之处。值得注意的是，原形机的筐体非常膨大，如何在整机上调整散热是个不小的问题。









NAMCO'S开发部系长 山田昌纪

在未掌握技术前感性尤为重要

在会场上可以看到NAMCO为这次发表会特意制作的"铁拳3DEMO for 次世代PLAYSTATION"。通过PS2的高速图形处理能力，这段DEMO给人的感觉与原作有天壤之别，而"铁拳"系列何时出现在PS2上更成为大家关心的话题。为此，NAMCO开发部系长对提问有些详细的回答。

·这段DEMO的制作花了多少时间？

不能回答极短的期间。在初代"铁拳"开使，我们就为了作品质量而不考虑时间长短。这次应SCEI大力邀请使得制作时间明显不足，但成品的表现却带给我们惊喜，是硬件机能为我们掩饰了。

·动作方面与现行PS版有否不同？

当然会对某些动作作相应调整，过去一些难以表现的动作如今已得到实现，但无论如何，继续提高游戏性是我们第一考虑的。

·在实际的DEMO制作过程中有否感到一些困难？

没有。宽松的开发环境和SCEI的大力协助使得我们能表现出一切想像中的动态。现行的PS是达不到在如此短的周期内开发出这样DEMO的水平的。

·是否考虑正式为PS2制作"铁拳3"？另外"SYSTEAM12"的下一代基板"SYSTEAM13"与PS2互换性如何？"铁拳4"会出现在"SYSTEAM13"和PS2上吗？

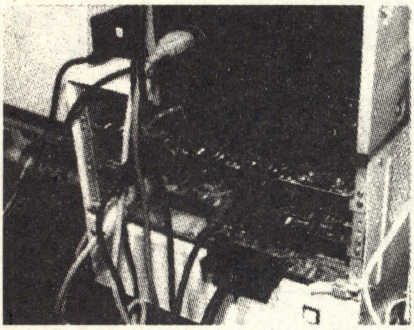
正确说来是"对应硬件和软件发卖日未定"。个人认为，PS2的机能足够做出效果数倍于这段DEMO的画面，目前对我们来说是尽快摸透PS2的巨大潜力以求开发出完美的作品。

次世代 PLAYSTATION 导向的未来与可能性

不局限于家庭娱乐的 PS2

PS2 的未来将会是什么样呢？压倒的性能和十足的扩张性，等待着到来的便是凝结 SCEI 心血的一台领先世纪的游戏机。PS2 除了为游戏而设置的网络通讯功能外，还借由 PC-CARD 和 iLINK 对应不同的信息终端，比如通过连接笔记本电脑随时随地上网通讯，从而走出家庭娱乐的狭小范围。通过无比的扩张性使 PS2 的通讯世界变得无限光阔。

此外，SCEI 还记划将来在全世界建立起一个以 PS2 为传播媒体的电信教育网络，从而将游戏主机定位在一个高科技、具有良好引导的新世纪信息化的视听娱乐器材。



次世代 PS 所创造的数字娱乐的未来

关于 PS2 的心脏 EE 的极高性能想必大家已经很熟悉了，但除去硬件带来的游戏革命外，PS2 那超越一般游戏主机的强扩张性又会使得游戏的方式和现象也产生一定的变化。PS2 活跃在不同场合不同介质上的时代已将来临。



街机及电子产物的参入

冈本部长表示："PS2 还隐藏着我们目前尚且无法掌握的其他性能"。NAMCO 的新基板将与 PS2 有较高的互换性，从而保证了街机与家用游戏的移植，并且 DC 的先例也预见了两类游戏的协同性。另外，通过 EE 模拟人类的情绪表情，又有可能运用于机器人工业上，从而使机器人能代替人类更多职业。







PS2 使游戏产生一变

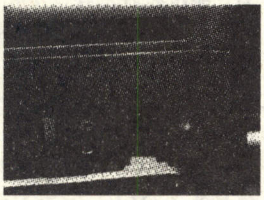
PS2 的表示能力使得游戏面产生广大的进展，全面模仿音声和现实会使得游戏的种类又有望有了新的进展和发现，也将吸引更多的人走入游戏。





iLINK 造就的 PS2 广阔世界

iLINK 的规格名称为 IEEE1394，最大传送速度为 400Mbps，持有着高稳定性的数据传送机，成为目前逐渐向家庭普及的数据机，也成为 AV 器材的良好配件。PS2 将能通过其连接一切家电制品。



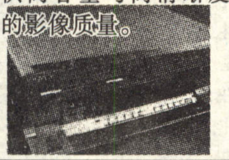
在 PS2 自由作动的 OPEN-R

去年 6 月 SONY 发表的床头机器人宠物"OPEN-R"，可表现出动物的情绪，若与 EE 配合，则使之更为生动活泼，会否与 PS2 同时发卖呢？



DTV 时代的到来

PS2 描画能力生成，作成与电影可相提并论的 3DCG-MOVIE，而借由 DVD-ROM 的媒体则提供高容量与高清晰度的影像质量。



21 世纪数字化娱乐的霸者

在 PS2 发表的 3 月 2 日当天，同时也是 PC 界霸主 INTEL 发表 PENTIUMⅢ的日子，这绝非碰巧，而是象征着 SONY 向 PC 行业进军的雄心伟图。大贺会长表示"要一举改变目前 CPU 在数据演算方面疲软的状态"，并以图形能力超出数倍、但价格只有 PENTIUMⅢ1/10 的 EE 来向 PC 王者挑战。这份胆识令人震惊，同时通过这次 SONY 特意安排的发表会日期看，21 世纪的 CPU 霸权之争已正式展开。同时，SCEI 因为是去年一年 SONY 集团中少数赢利的子公司之一被调整为 SONY 直属子公司，要借着 SONY 庞大的全球商业网全力推进 PS2 事业。



SONY 株式会社
会长 大贺典雄

东芝＋SCEI，为 EE 而成立新会社

为了避免 DC 发卖时 PVR2 芯片严重不足的情况发生在 PS2 身上，SCEI 特联合东芝成立新会社，SCEI 出资 500 亿日元（约 50% 股分）于东芝大部分工厂中专业生产 EE，由此做好了充分的战备。

Q&A

3月4日，SCEI给业界带来了重大的冲击，被震惊的业界人士和记者自然有着许多的疑问，这里便是对大家关心的问题作一准确回答。

Q PS2究竟是怎样的主机?

A 和PS一样是家用游戏主机

“但是游戏是不断变化和进步的，我们认为以后游戏的进步将展现在这里。从现在开使，我们要以我们的努力来推进数字化娱乐的大发展，并由此逐渐改变人类的休闲生活。

当然，如何在增强游戏带给玩家快乐方面的工作是我们的中心工作，在PS的基础上继续开拓。”

Q 次世代PS的名称是否已经决定?

A 名称尚未决定

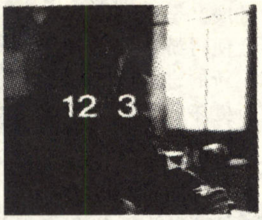
“之所以有现在这个暂称，是因为这台主机面对的将是下一世纪。大家可以提出自己的想法，看看有什么好的候补名称，若得到最高票数我们不妨就这样拍板决定(笑)。

商品的具体规格和制品发卖的日期要过一段时间后才能发表，请大家安心等待。”

Q 发卖时间大致会在?

A 预定为今年冬天

“今冬”的含意是否会和四年前PS发卖的日期——12月3日一样呢?因为SCEI表示过PS2的发卖时间在本财政年度中，所以最晚不会超过2000年3月，而许多人猜测的1月23日似乎也极有可能，一切等待夏季的正式发表吧。



Q 软件开发大体需要多少时间?

A 应该在1,2年之下

“从目前来说，由于硬件初登场时有着大量即时演算技术需要掌握，所以可能会有一段适应期。但是，我们认为，一个以即时演算为构成方法的游戏，甚至RPG，都该在1,2年之下。比方说，在这个会场上展演的某个游戏，将会与主机一同发卖。比较以前PS的情况，4月送出开发工具，12月3日产生成品，因此，PS2的软件开发效率只增不减。”

Q 在PS2上进行PS游戏有否不同?

A 100%的完全互换



“画质不会有明显的变化，绝对保证100%的完全互换。

但由于PS2将提供高清晰度的影像输出，以及在图形处理方面的高速，可使部分PS游戏在显示上更为清晰。开句玩笑，实则PS2对PS的互换性应为105%。”

Q 能否对应PS使用的周边器材?

A 使用方向的问题目前正探讨中

“因为与PS有着互换性，所以DURL SHOCK、记忆卡都能直接对应。但是，记忆卡的读取资料速度和容量的问题历来有所欠缺，所以我们希望能将之改进。基本可能会向着インターフェイス的方向发展，但具体细节还需商讨。

至于手柄方面，基本会沿续PS的控制手柄，但在具体手感和操作键方面可能有所改进。假设，能够将OPITON控制键的位置设于手柄之上，或者改善一下十字键的设置方法。总之，还是请大家等候成品的发表和面市。”

在会场上的其他提问与回答

Q: 次世代PS发卖后，PS将如何?

A:“现在的所有软件公司都有大量作品制作中，并且由于PS2对PS的互换性，我们仍将长期发展PS事业。”

Q: 现在的签约软件公司会否逐渐收到开发工具?

A:“3月——4月中我们便将陆续送出。”

Q: 开发用OS采用Linux的理由?

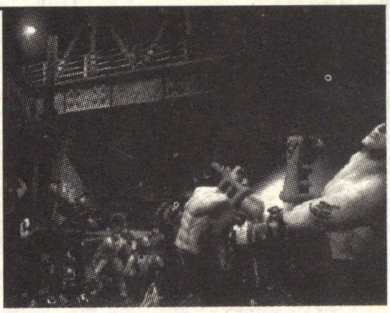
A:“一个具有前途的OS，为了PS2的命运我们选择Linux”。

Q: 对应PC-CARD的具体情况?

A:“现正全力研究中，争取使PS2自由调动CD、DVD等媒体创造出新世纪的游戏。”

本编辑部猜测PS2首批软件阵容

1. 古惑狼4	SCEI	发卖日期:与PS2同步	可能性:80%
2. GT3	SCEI	发卖日期:今冬~明年春	可能性:80%
3. 铁拳系列	NAMCO	发卖日期:明年春	可能性:85%
4. 山脊赛车5	NAMCO	发卖日期:明年春	可能性:70%
5. 最终幻想Ⅸ	SQUARE	发卖日期:2000年内	可能性:80%
6. 野心之战2	SQUARE	发卖日期:今冬~明年春	可能性:85%
7. 寄生前夜2	SQUARE	发卖日期:2000年秋	可能性:65%
8. 生化危机3	CAPCOM	发卖日期:2000年内	可能性:75%



DREAMCAST 真实之话

波乱之幕展开

DREAMCAST 动乱的开始

世嘉的新主机，DREAMCAST 依计划发卖。然而因为一部分制品留正气混乱而使这台主机前程未卜?

DC 在计划之中发卖

1998 年 11 月 27 日，掌握世嘉沉浮命运的新型游戏主机，DREAMCAST 发卖。

当初订下年内 100 万台的销售目标，然而因为 NEC 出产的 CPU POWER VR2 的出产供应不足而使出荷量受到极大影响。10 月 20 日开始的预定不过 2 天便急忙中止，不得已将年内出荷的目标下调为 50 万台。

并且预定与《VR 战士 3TB》一起和主机同时发卖的街机大作《世嘉拉力 2》也延期，为了活用 DC 的通信机能一直延迟到 1 月 28 日而使一些玩家失去信心。

最终世嘉在发卖日准备的主机出荷台数为 15 万台，从发卖日直至周末的 3 天之内已经售完。一些量贩店从周六发卖，直至 27 日午前已销售一空。这似乎象征着世嘉事业发展的好调。而 30 日世嘉的股票也上升为 3000 日元的年中最高值。

发卖日以后一切都朝着较为顺利的步调进行。发卖后的品切情况将要延续一段时间。(大批量专卖店)。与主机同时发卖的《VR 战士 3TB》直至现在发卖了约 30 万，而圣诞商战中发卖的《SONIC 大冒险》在一周间卖出 24 万。年内出荷 50 万台的目标初步达成便是在《SONIC》发卖成功的情况下达成的。

到了 99 年，98 年末极端供货不足的情况基本解决，逐渐解决问题也使制品出荷量稳定上升，目标直指向 100 万台的发卖量。而随着《世嘉拉力 2》的发卖日临近，真正活用 DC 通信机能的呼声也逐渐响亮。

世嘉，一世一代的胜负命运托付给 DC。

DC 的发卖，对世嘉而言是收复失地的一大事业。随着 PS 的跃进，世嘉的家用主机在国内市场的占有量上由最盛时期的 3 成降为 1 成。而海外市场的情况更为不佳，从北美市场全面撤退时，库存堆积，街机不振，世嘉 98 年 3 月财政运算达到了 433 亿日元的损失，而连结的股份公司也出现了上市以来经常赤字的恶状。

为了获得国内五成，北美市场再参入，DC 便担当了这个重任，主机与周边环境一切整备完善。

比本体整备稍迟，在通信一方面，为了将通信游戏普及开来，世嘉便在日本设立 14 所通信站点，又准备下连约 20 家公司的站点。而料金的收取也逐渐采纳信用卡结算，以对应接续互联网的高额请求问题。

在 99 年 1 月，用 DC 接续登录 INTERNET 的人数已至 10 万 (国内最大会员数 15 万)，本体出荷 量 20% 以上的用户都连接了世嘉服务器点。通过电话线与本体的简易连接，通信机能的潜在优势也被挖掘，先立于 NET WORK 上的就是胜者。这是以前向微软取材时所闻到的回答。既然机能中具备此一优点，便要充分加以运用，选择了这个新时代的游戏方法，世嘉也成为受益的先行者。当初预定到 1 月的无料接续也延长到了四月，为了努力争取更多的用户。

悬案事项——流通体制的整备

在以前土星时代一个较大的问题便是流通体制的整备，对于世嘉而言是一个较严重的欠缺。DC 发卖时，世嘉采取了取消复数交纳，贩卖代理而转而运用商品直销的体制商品出荷由子公司世嘉 MUSES 担当，全国 500 家店铺，与财务情况较好的店铺结成特约店契约。确实比以前的流通有了很大的改善。预约中止之际对应必须急速。小型专卖店如此说道。

在初出荷到第二次荷之际，对于出荷预定日已经明确的小型专卖店便已开始宣传。由电话向贩卖元询问，却没有得到准确回答。千万不要使这个机会再损失了。(郊外店店主) 对出荷不足抱有不满的小店颇有抱怨之辞。而直到大量出荷才平息这股风波。

然而，世嘉 MUSES 打出翌日配送的消息后，小型专卖店也有着敏感的反应，使得他们在这流通体制下逐步缓解以前库存压迫的情况。土星流通的阶段因库存堆积而使价格大幅下崩。而现在直贩体制的确立也使流通健全化，良好的销售使得其亦成为吸引软件厂商的要素之一。

世嘉将 DC 作为自己王牌打出，而得到了掌握 DC 命运的良好反应。土星时参入的会社是 131 社，然而，一般消费层今后的焦点大部分还是放在自己关心的软件上。什么样的商品是他们所需并不单单是一些数据。于是汤川专务系列广告也于此时登场，虽然大批量专卖店有着“这是汤

川专务个人的 CM”的意见，也着实对 DC 知名度上升做出了贡献。

然而，是否能继续得到公众和业界的继续支持的悬念涡卷着世嘉。DC 向着一般阶层靠近的呼声日渐响亮起来。需要对此作出相应对策了。

表面状况的繁荣，暗藏的不确定要素也依然存在。对于 DC 这个 GAME 新贵，要得到真正的评价，仍然还得看今年 1 年的发展情况。

图 1　各主机发卖软件数

	同时发卖	1月后	2月后	3月后	4月后	5月后	6月后
SS(1994 年 11 月 22 日发卖)	5	3	2	3	7	9	5
PS(1994 年 12 月 3 日发卖)	8	10	6	2	7	9	7
N64(1996 年 6 月 23 日发卖)	3	0	0	0	1	1	5
DC(1998 年 11 月 27 日发卖)	4	4	2	6 以上			

图 2　各主机同时发卖软件贩买本数(发卖后 5 周)

SS/VR 战士	65000
PS/山脊赛车	100000
N64/超级马里奥 64	80000
DC/VR 战士 3TB	160000

＊图一是对各主机发卖半年中发卖软件数的记载。DC 的情况看来与 SS 当年颇为相似。

＊图二则是统计各主机同时发卖软件在发卖 5 周后的销售情况。《VR 战士 3tb》明显占了上风。

短暂的历史　DC 略年表　漫长的未来

1998 年

1 月 23 日　世嘉大川攻会长发表新主机开发公式

5 月 21 日　世嘉新主机“DREAMCAST”发表，11 月 20 日发卖预定。

5 月 23 日　WARP“D 之食卓 2”制作发展会

5 月 27 日　SNK 携带 GAME 机“NEO GEO POCKET”发表。与 DC 接连可能。

7 月 1 至 4 日　世嘉’WINDOWS WORLD EXPO TOKYO 98”上 DC 出展。

7 月 11 日　世嘉 PDA 第一弹“哥斯拉一怪物大图鉴”发卖

8 月 22 日　世嘉“SONIC ADVENTURE”制作发表会。

9 月 17 日　世嘉第 36 届 AM SHOW 上与 DC 互换机版“NAOMI”发表

10 月 6 日　世嘉 DC 发卖日由 11 月 20 日延期至 11 月 27 日。发卖价格 29800 日元，包括《VR 战士 3TB》在内的五款软件同时发卖。

铃木裕最新作“PROJECTBERRLEY 暂称)”制作发表

NAMCO、CAPCOM 参入

CAPCOM 同时发展 DC 软件“BIO HAZRD CODE VERINCA”。

10 月 7 日　世嘉 电脑战机 VITRVA ON DC 版正式发表会。

10 月 9 日—11 日　世嘉 东京 GAME SHOW’98 秋上 DC 一般公开。

10 月 12 日　世嘉网上积分销售体制说明。

10 月 20 日　DC 预约开始。然而因初回出荷量过小而早早停止。

10 月 28 日　SNK NEOGEO POCKET 发卖

10 月 18 日　SEGA SATURN 东京发展会世嘉三四郎最终作品。

11 月 4 日　全日本 CM 放送联盟主办“第 38 回 ACC 全日本 CM 赏”汤川专务的“街上传来之声”获最优秀 TVCM 赏。

11 月　世嘉拉力 2 发卖日由 11 月 27 日延期至 1 月 14 日

11 月 25 日　汤川专务 CD 发卖 曲为“DREAM CAST”。

11 月 27 日　DC 发卖，初回出荷台数 15 万台售完

12 月 20 日　世嘉“莎木”制作发表会

1999 年

1 月　“世嘉拉力 2”的发卖日由 14日延期至 28 日

SIDE PARTY之声

ATLUS/GAME ARTS/NAMCO/GERNERAL ENTER AINMENT/CAPCOM

●没有软件的主机是不能成立的——

●提供软件的 SIDE PARTY 之力是 DREAMCAST 成功要素中最为重要的一环。

●如果它能侧耳倾听 SIDE PARTY 的心声，则能使自己健康发展。

SIDE PARTY之话 DREAM CAST的现状与展望

13社，这是10年前世嘉主流机种“MEGA DRIVE”发卖当初的参入公司数。

作为一个街机游戏开发公司而言，世嘉旗下拥有着重多优秀人才（事实上也开发出许多优质的世嘉软件），在MD时代，似乎有种不太重视外来软件厂商的不良倾向。

然而，若无外来厂商的协力，对于技术性能较高的主机而言是不可行的，这是历史的总结。松下的3DO NEC的“PC—FX”都是失败的先例。

如今的DC，既有参与厂商已达321社（截止至98年12月17日），而之中最重要的是便是自MD以来未有任何真正合作的NAMCO也加入了这个阵营。321社内，已发表作品的有36社，发售中，预定发售的软件数有50款以上，这与10年前的世嘉是无法相提并论 的。

那么，拥有了广大第二软件厂商，DC的魅力值得到玩家期待。而发卖后的现在，则是值得为DC的未来做一番展望了。

由冈田耕始，金子一马发表“魔剑X”的ATLUS，从很早以前就与世嘉结下良好的合作关系，前边的NAMCO，已发卖“PEN PEN TRILCELON”的GERNERAL ENTERAINMENT，还有从街机家用机两 方面大力支持的CAPCOM五社，将在下面的DC说出一番心腑之言。

ATLUS

投入到新的戏异制作中的ATLUS对DC的意见

ATLUS，为PS、SS、N64所有主机都开发的游戏的会社，魔剑X参入DC的意图又是何在呢？

曾投入SS版《真·女神转生》的ATLUS，早早地决定了投入到DC软件的制作，而凝聚着冈田耕始和金子一马心血的《魔剑X》便成为她们的初阵。

在电玩杂志开始透露这条消息时，看过《魔剑X》的读者都对实际游戏大为期待，又发现其并非《恶魔召唤师》的3DRPG，反而是类似于PC大作《QUAKE》的3D主观视点射击游戏。

“真女神转生”系列制作中，而先行考虑这款真实时间制活用网络功能的个性化作品。冈田耕始这样说道。

然而，要充分展现通信及“女神”系列特有的奇异氛围，从现在还难以体现，一定等DC版发卖才能让大家切身体会随着故事，场景展开的人物活动、独特的个性、恐怖的氛围、环境音效、通信机能组成这款《魔剑X》

在见过《魔剑X》的开发画面后，确实能体现出DC的较强机能。而金子一马对于游戏在细节上的表现也极为重视，要表现出不输于同类游戏的动作和画面效果，并希望普通游戏画面能如动画一般流畅。

关于《魔剑X》这个游戏，冈田氏也对接触到的DC展示了一些看法。

非常强大，感到现在还无法知道它的底细，现在已经发卖的游戏还完全无法显示DC的全部性能。然而即便在开发中，也不敢说能做出一款惊天动地的游戏，一切要等到《魔剑X》的发卖。

DC给许多同类开发者有一样的感觉，也和冈田有相似印象。

然而，冈田又付加道。

《魔剑X》的表现，可能会有助于DC展现它真正的内涵。当然，游戏的水准不单单看外表效果，关键还在于游戏性。不能因为DC机能限制广阔的想象力。我们既要体现DC的表现能力，也要调动其网络机能。希望我们尝试和努力将开拓更多的可能性。在这之前，还不敢对游戏外共他要素进行评论。



冈田耕始
ATLUS
第一开发部 取缔役部长

消费者认为“如果 DC 能拥有这款软件就好了”的游戏

为 MD CD、SATURN 开发出数款名作，名实俱存的世嘉盟友宫路洋一。GAME ARTS 与 ESP 为 DC 发表了数款游戏，同时对 DC 的现状和展望作一评估。

GAME ARTS 的代表取缔役社长宫路洋一。是对于软件的技术力，高完成度和熟谙开发世嘉软件的一人，而 DC 对他来说则有什么感想和采取什么行动呢?

宫路氏对发卖后的现状表达了一些看法：

DC 现在所存在的一些问题，主要是软件的制作仍然不够精细，能够体现良好游戏性的作品太少，在宣传，广告战略成功情况下，如《VR 战士 3TB》、《SONIC ADV》般的好游戏寥寥无几。

那么，DC 需要什么必要的东西呢。

“我在 GAME ARTS 工作已经超过了 15 年，然而一直在思考着一个问题：相对于一台台的主机，消费者是否能经常找到令自己大为满意的作品吗? DC 也是，要有如果 DC 能拥有就真的太好了的软件，这就是我所认为它必要的。”

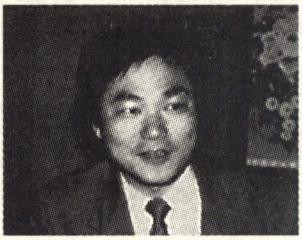
DC 所拥有的新的可能性。

“DC 是具有高性能的主机。但是，能够完全体现其机能的作品在哪里呢? 比如说通信，作为 DC 标准配置，但要达到普遍渗透的程度是仍然需要时间的。在街机上运用通信的主流是对战，但不能吸引一般人进入，不能吸引低年龄圈层简单的购买。通信游戏最成工的莫过于 GAME BOY 了，为什么 孩子们都如此痴迷呢? 就连我去年年末也沉浸在口袋妖怪的乐趣中(笑)。口袋妖怪的数据交换，情报交换都能通过通信端子来实现。格兰迪亚 2 也将对应通信机能。通信机能是让身处不同地方的玩家感受游戏相同乐趣的最佳手段。GAME ARTS 和 ESP 都要为开拓 DC 通信机能而作出努力，并且让广大玩家得到最为真正的满足。”

最后是宫路氏对 DC 的展望

“在 SATURN 时代，我们认为已做出了极大的努力，GAME ARTS 的“杀戳鹰狮”、“格兰迪亚”，ESP 的露娜系列，吉伦的野望系列都大力协作着 SS。特别是 RPG 和 SLG 这类需要玩家投入时间和精力的游戏，更能令玩家得到满足。我们将开发 SS 软件时的良好构思沿续到现在。尽 DC 的可能，带给玩家极致的快乐，这就是我们的态度，也希望大家期待着。”

宫路氏的成绩确实具有很大的说服力，我们能清楚感到软件厂商们前进指针转动着的声响。



宫路洋一
GAME ARTS
代表取缔役部长

DC 上最初出现的系列游戏会是?
动向广受关注的 NAMCO 的现在

没有真正为世嘉主机制作过几部游戏的 NAMCO，现在真的要为 DC 制作软件了吗?

98 年 10 月 6 日在新高轮国际宾馆，世嘉的 DC 发表会召开。在 2000 位业界人士参加的发表会中，入交社长紧急宣布 NAMCO 加入 DC，然后便是 NAMCO 浅田常务上台正式揭开这一幕。当然对于世嘉来说，接下来便是盼望着 NAMCO 能有宣告《山脊赛车》，《铁拳》系列人气游戏的演出了。

然而，也曾加入 SATURN 的 NAMCO 最终也没给 SS 制作过一款软件，由此草草结束在 SS 上的使命。NAMCO 的游戏对于 DC 消费者来说，既是天赐瑰宝，又还有些担心，不要又成为一纸空言。

但是发表会以后，被万众期待的 NAMCO 却一直没有透露出一点有关 DC 的情报。

对于 DC 的态度 NAMCO 应该还是较为积极的，CS 广告宣传部吉积信氏对 NAMCO 加入的理由进行一番解说：

“拥有着至今无人能及的机能，将许多如通信对战般的可能性成为了现实。”

在游戏业界中可标榜为 3D GAME 旗手的荣誉，是 NAMCO 与世嘉共同担当的。强大的 CG 再生和 3D 演算机能，这便是 NAMCO 对 DC 的认识。

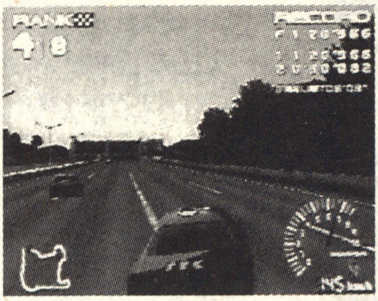
那么应该就此投入到具体的游戏制作中了，然而相关的话仍然是现在所能明确的事实是，“在最近的

将来，我们将有绝对明确的情报向公众发布！这表明着 NAMCO 对 DC 机能的信心和慎重态度并存。

最后，则是有关 DC 对游戏业界产生影响的话题。

“老实说，具体的想象使得目前高技术的水准还有一定的差距，如果用至今未曾出现的视点来制作游戏，从而体现出的新游戏性就是 DC 也未曾体现。”

以《山脊赛车》伴随 PS 成长的 NAMCO，和 SCE 鼎力协作开发 PS 后继机的情况是被人确认的。受到 NAMCO 眷顾的世嘉，一样会受到 SCE 战略的对抗。NAMCO 的变化对于业界来说都是一个焦点，MAMCO 的战 略也将成为今后极为重要的注目点。



关心 DC 的所有人如果不齐心协力的话。

为了扩大 DC 的消费对象，作为先锋与 DC 同时发卖的游戏《PENPEN TRIICEUON》。DC 发卖至今，担当 GERNERAL ENTERAIN MENT 制作的近藤宏民，中村笃彦对 DC、世嘉发表了些毫无顾忌的意见。

《《PENPEN TRIICEUON》是“追求常新的企业的作品”。作为 GERNERAL ENTERAINMENT 的社风，曾为世嘉制作叫《LAND HO!》的游戏。

对于世嘉情况很清楚的地们，现时的客观状况，DC 的现状都一一映于他们眼中。

“PENPEN”的总体企画，担任系统策划的开发部中村笃彦对于主机性能表达了以下一些想法：“在大致了解 DC 性能后，还未开始实际的制作，‘PENPEN’的诸多想法便已浮现在脑中，游戏的大部分构成便是这样产生的。比如说，当大家在赛跑或其他形式进行的游戏能够感受到乐趣，正是我们借由 DC 机能而构建出来的‘PENPEN’”。

和中村一块担任企画，系统策划的开发部近藤智宏则说：“与 DC 同时发卖的意味便是在硬件公开的同时开始制作，当然不能 100% 了解机能。然而我们认为，这时候关键还得看制作群的力量。”中村氏认为 DC 今后的发展存在着许多需要解决的问题。

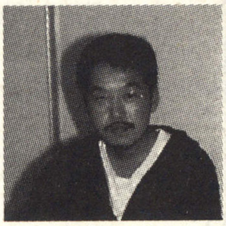
DC 所卷入的现状，世嘉的贩卖战略。

然而问题不是很容易就能解决的。

“发卖日后的一周内，我们对大阪及名古屋一代的专卖店作过一定的调查，在光顾专卖店的客人中，也有依然不打算购买 DC 的人。但在店中游玩‘PENPEN’的客人却会发现‘啊，真有趣！但是主机已经买不到了……’看起来真的感到很可惜，在预约的顾客中，购入‘PENPEN’的玩家与‘VR 战士 3tb’不同，并没有太多事先预定的。一般都是在专卖店中接触并感到有趣而临时决定添置这款软件。而又有许多人错过了这次购买时机，也真是非常可惜。”(中村)

“如果说起出荷台数的问题，这大家都知道是由于 NEC 的 POWER VR2 芯片在数量上供应不足而造成的。“不可抗力的部分和工作的部分都存在问题。”近藤是这么考虑的。这其中包括着 DC 贩卖战略，两者的问题者不小。“世嘉在 DC 销售正未充分估计到消费者的情况，借着宣传去强加推动很有些个人的偏见。”(近藤)。

“在这个主机的广告方面，汤川专务，潼泽君所包装出来的人物形像甚至超过了世嘉三四郎，使得话题作得到成功，也在一般阶层中获得较高的认可。然而却给 GAME PAN 有种全体人员包括开发者都抛头露面来宣传自己一般。实际上，如果街机游戏名作大量移植，大作不延期确实会引起一般消费层的兴趣。但这时却又不得不展开别的方法与攻势。”(中村)



近藤智宏
GERNERAL ENTERAINMENT
开发部担当

“DC 拥有着 MODEM 的标准设备，可用用进行通信：连接在互联网的新机能，因而能够产生更多的游戏方法而给消费者以无限快乐。我认为一切游戏都要以此为准则，买来 DC，带回家，接上 INTERNET 与广大同道交流。如果确实让玩家充分感受到这些形式，是会觉得 DC 的售价很值。发掘游戏性的广度是首要的。在网页的 BBS 板上可以看到玩家对于新奇的游戏总是很感

兴趣的。"(近藤)

DC的能力是多方面的,通信只是针对其他机种所无的一大性能。然而现在能够进行通信对战的游戏:如《世嘉拉力》之灯屈指可数。

"世嘉在性能上投入重视,因而在先期打响了一个旗号,但是,现在的世嘉让我感到还有些没有注意到的情况。"(中村)

DC的普及

"世嘉确实在尝试着变化,我们都能感受到,并且愿意协助其进行深化改革。然而太注意个人的道路是不健康的,应该广泛开拓游戏性,而努力做到吸引大部分一般消费层,这样的游戏目前相当缺乏。"(近藤)

"世嘉的努力必然要接受艰难的考验,我们软件厂商为了共同繁荣,也应该努力尝试。让与DC有关的人都同心协力地开拓前进。"(中村)

有关DC的普及,两位谈了很多,主要是希望与DC有关的软件厂商能齐心协力。在谈话中有少许言词是相当辛辣的,但DC的发展必须接受这样的真正考验。



近藤智宏
GERNERAL ENTERAINMENT
开发部担当

NAOMI基板和Dreatcast
每一个都让我们感到极大魅力

因为与Dreatcast有极高互换性而广受注目的NAOMI基板。这块基板隐藏着什么秘密呢?开发NAOMI游戏《POWER STONE》的CAPCOM船水纪孝、手冢武对于以NAOMI基板为中心的话题进行论说。

NAOMI基板的一部分是DC

很早就加入DC和NAOMI游戏开发的CAPCOM。实际是先以NAOMI游戏开发作为中心。对于DC则是什么想法呢。

首先,有关NAOMI基板的性能,CAPCOM取缔役和开发本部副部长船水纪孝谈道:"谁都该这样想吧,是什么的画面,怎么这样绮丽呢!发色非常优良,淡色和金属质的物体的表现都极为华丽。现在用多边形制作人物看来丝毫不像机器人了。肌理和服装描绘的表现都十分出众。"

其次,《POWER STONE》街机版和DC版的策划手冢武也对NAOMI基板"不可想像的性能进行评价。

"PS互换基板在实际处理场合还是有一些轻微的限制,而NAOMI基板却以其极高性能和完全互换性使得开发趋于完美。"(手冢)

《POWER STONE》街机版2月上旬发卖,DC版2月下旬发卖,过去要做到如此相近的移植时间几乎不可能,这一点两位都格外强调。

"向着DC的移植在这里变得非常简便,我们几乎是并行作业,在街机版作业临近完成时,DC版的开发也超过我们的预想而提前完成。而且DC版还多出许多原创要素。这样的移植速度令人惊异。"(船水)

有关移植度方面"除了发色和光源有少许差别外其他与街机版完全一致。"(手冢)

另外,船水又谈到了NAOMI基板"性能面以外的众多扩张面。"

"基板自身的价格非常低廉。相对于在MODEL 3基板上开发游戏而言,NAOMI基板甚至在相比PS互换基板都保持着性能和价格的高比值,是一块真正属于我们的3D基板。像我一般迷恋街机的玩家,在DC之上的NAOMI基板对他而言就像一个梦一样(笑)。"

以上就是两位的感受,如此看来NAOMI基板确实持有较高的机能,而具有相当突出的魅力。

在街机与家用机间架起一座桥的拥有着多种可能性的NAOMI基板。在这个基板上进行试验并获得成功的话,那么就意味着可能由此诞生一款优秀的DC游戏。软件公司由此可以依靠着这块基板而在街机和家用机之间促进自己的发展。这也是NAOMI基板最为人类关注的"秘密"之处。

最后,两人又对DC的现状谈了一些看法:



"DC是一台能将CAPCOM优秀作品容易地演示出来的游戏主机。我们在开发着大量游戏

的同时，也有着各种DC游戏在思考并制作中，大家敬请期待吧，并且请买下DC吧。喏，这就是世嘉希望听到的话了吧。(笑)”

“我基本是一个街机族，因此希望街机市场能繁荣起来。而NAOMI基板的存在意味着DC与街机市场将会携手走向良好的大发展。”(手冢)

希望能带来“GAME真伟大!”的想法。世嘉对于Dreamcast目标的终级思考。

世嘉的广报担任，世嘉FREAK、竹崎忠。是最热爱嘉的一个人，“世嘉有什么变化了?我要说什么也没变”。对于世嘉的道路有着深刻的思考。

现在GAME业界的手法是必须得产生变化了。

大家好，我是世嘉家用主机广报担当竹崎。我以前的工作是电脑的SE行销，对于以前MD主机周围人们的购买情况作过一些收集报告，通过一些游戏杂志之外反映出来的便是“游戏是这样的有趣，但一般人却不甚了解。”“游戏的情报，为什么一般的杂志不作报导呢?”“世嘉的游戏，为什么除了世嘉专门杂志以外介绍得不太多呢?”诸如此类的疑问，我也抱着这些问题而进入世嘉，“实际上和大家一起探讨游戏如何变化的问题。”

入社前所考虑的问题通过6年的工作已有很深的了解，一般社会对游戏的看法也略有改变了。游戏和电影其实是同一层次的娱乐，但还得不到“电影与书都是娱乐也是上品”的地位，最近尤有这种感觉。但是，又有新的问题发生了。游戏带给人的快乐幅度正在扩大，“对于游戏有较深理解的消费者(看这篇文章的大部分人都是)和“对于游戏不甚理解的消费者”都在增加，而新加入的消费者又对销售产生很大的影响。



当然，接触游戏的人在逐渐增多对于游戏业界来说都是个可喜的状况。然而这时也是需要我们改变通常手法的时候了。从现在开始，为了开拓更多的消费者，游戏的构思、名称、难易度、宣传、广报以至于一切相关环节都要有“比消费者更为广阔的幅度”这至关重要的思考。

世嘉在改变，但世嘉也没变。

在这里要对世嘉公司有一番思考了，世嘉是一个杰出的公司，不过我有少许的恍惚。个人认为，对于“GAME制作的方法”，“向着新方向发展的人员”非常感兴趣。去年开始有着“世嘉变了”的传闻，而实际上世嘉确实在大家“看得到的地方”有了很大的变化，然而我所热爱的，广大消费者所认同的世嘉的内在精髓一无改变。(说句题外话，能担当“SONIC”的广告宣传是我做梦都没想到的!)

那么，“世嘉在改变”，变的又是什么呢?世嘉社内当DC事业开展时曾有几种论调，比如:1、以前的世嘉非常好，现在的软件开发投入本高。2、因为有良好的开发环境和而要努力工作。3、随着表现力的丰富，希望能做出深深吸引了(广大不同趣味的消费者的游戏。4、街机移植作是重要的，家庭用原创游戏更为重要。5、要做出让大家能理解的广告宣传，使更多人能感受到其魅力。6、整顿流通体制，使得消费者能容易地购买到喜欢的软件……等等等等。



近藤智宏
GERNERAL EN-TERAINMENT
开发部担当

有关商品宣传，我自入社以来一直抱着“向更广、更多的人传达游戏的魅力”这个观念，以来没有改变过(笑)。

全部说来，“首先第一，是要向消费者提供高品质的软件。”“能更突出地显现世嘉主机性能和优势的作品，见吸引广大消费者关注的软件公司走入我们共同的协作圈，并向消费者大力宣传。”还有就是“不断吸引更多的软件会社。”为了这些，为了主机台数的普及程度上升，大幅度的宣传是不可缺的。大家所看到的“有许多东西由不了解到感兴趣的变化”正是我们工

作的目标。

"MD时代的世嘉比较良好。"受到一些软件公司的轻视，我们本社中也有些职员有 忧虑之处。软件不在少数，CM很少出现，全然卖不动的情况，其中隐藏着光辉的作品……我非常热爱MD，并为其中"荣光的作品"而感到骄傲。最近，新型消费者增多了起来，他们之中会有玩游戏时毫不投入或"游戏，就是这样浅而易见"的人。但只要他们切实接触一下那些"荣光的作品"，一定会发生"GAME真伟大!"的感叹。而这也是Dreamcast发展道路中不可缺少和极为重要的因素。游戏性至上，这就是世嘉永恒不变的地方!



DC游戏发售表

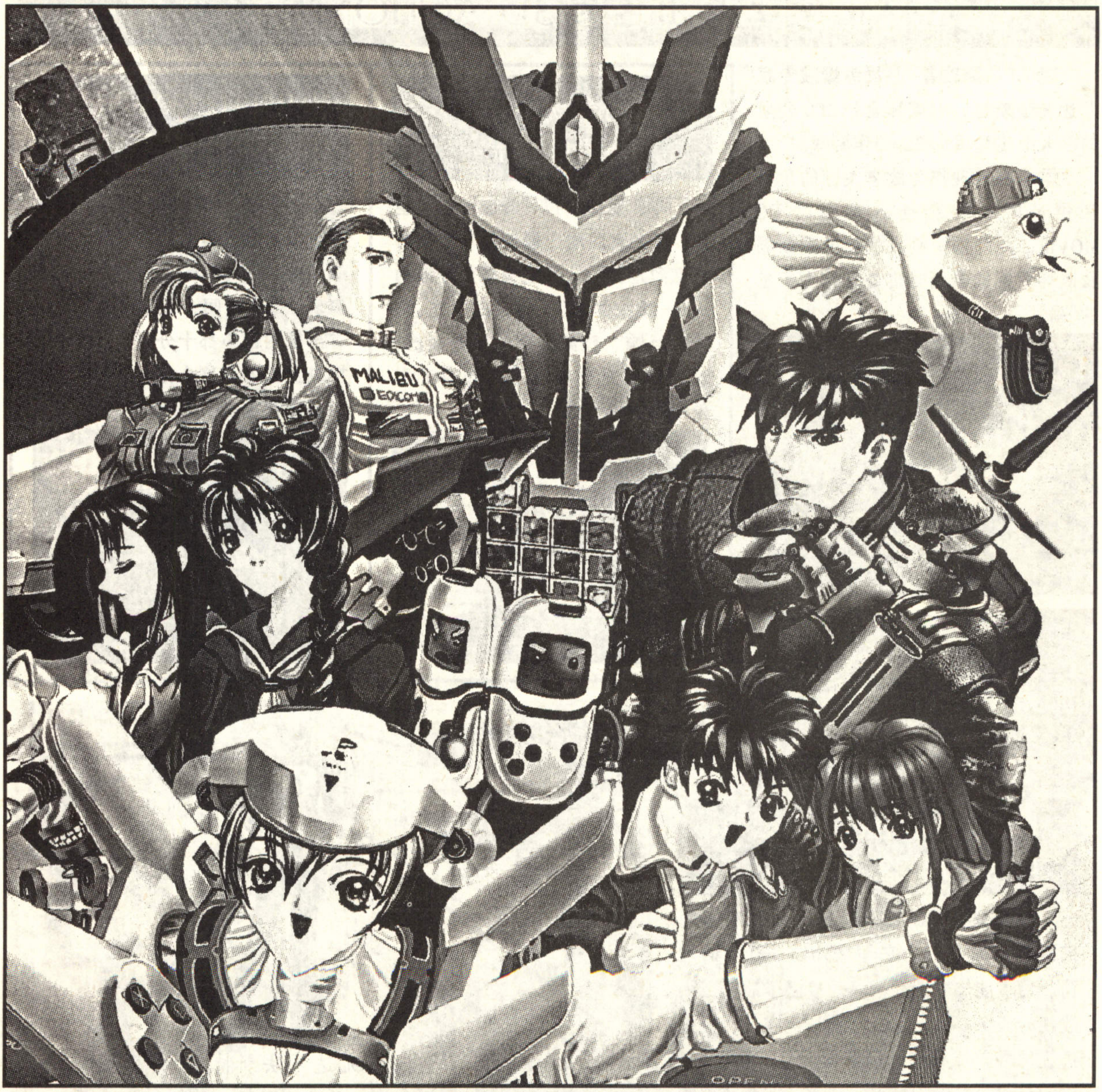
这是在东京游戏展后所掌握的DC作品发售表，目前总数105款，可从中初步看到DC未来

已发售 哥吉拉世纪 -SEGA-动作
已发售 VirtuaFighter3TB-SEGA-格斗
已发售 PENPEN -TBA-赛车
已发售 JULYforty－five-恐怖冒险
已发售 Incoming－人类最终决战 -IMG
已发售 SONIC ADVENTURESEGA 动作
已发售 SEVEN CrROSS-NEC-冒险★SIM
已发售 Tetris 4D -TBA-益智
已发售战国 Turb-NEC-动作 RPG
已发售神机世界 Evolution-ESP(STING)- RPG
已发售 SEGA RALLY 2 -SEGA-赛车
已发售 Power Stone -CAPCOM-动作
已发售 Pop N'Music-KONAMI-music sim
已发售麻将大会 2-KOEI -麻将
已发售 Psychic Force 2012-TAITO-TBA
已发售 PUYO PUYO-COMPILE-益智
已发售 Aero Dancing-CSK 综合研究所 -飞行模拟
已发售 Real Sound 2-WARP-声音小说
已发售 Monano Grand Prix-UBI Soft-赛车模拟
已发售 北方的呼唤~白之幻觉 - HUDSON-TBA
已发售高速赛车 -SEGA-赛车
已发售 HOUSE Of the DEAD 2-SEGA-V.Gun 射击
已发售 Blue Stinger- SEGA-冒险 RPG
已发售 Marvel VS CAPCOM-CAPCOM-格斗
已发售三国志六 - KOEI-模拟`战略
已发售信长之野望`将星录加强版 -KOEI-模拟`战略
4 /1 /99GET BASS-SEGA-钓鱼
4 /8 /99 关东竞马新闻协会 -TBA-新闻模拟
4 /15 /99 森田的最强将棋 -TBA-益智
4 /15 /99 森田－最强 REVERSI-TBA-益智
4 /22 /99Web Mystery 预知猫 -Panasonic-冒险
4 /28 /99 REDLINE RACER-TBA-racing
5 /27 /99 格斗天王~梦幻之役 99-SNK-格斗
5 /27 /99 首都高 RACING-GENKI-赛车
5 /27 /99 火爆刑事 2-SEGA-动作
5 /27 /99 E.G.G-HUDSON-TBA
6 /?? /99 全日本职业摔角 2-SEGA-摔角
6 /?? /99BUGGY HEAT-CSK 综合研究所 -4X4 赛车
6 /?? /99Frame Gride-Front Soft-VS
6 /?? /99 郑问之三国志日本版 -GAMEARTS(ESP)-模拟
6 /?? /99 郑问之三国志中文版 -GAMEARTS(ESP)-模拟
6 /?? /99 机动战士外传 -BANDAI-动作射击
6 /?? /99 超发明 BOY-TBA-ETC
6 /?? /99UNDER COVER-SEGA /PULSE-ADV
6 /?? /99 全日本职业摔角 2-SEGA-摔角
6 /24 /99SEAMAN~禁断的宠物 -TBA-育成
7 /8 /99 超级制作人 -Hudson-育成
7 /?? /99PARA PIES-SEGA-友情育成
7 /?? /99World Neither Land 2-TBA-实体 RPG
7 /?? /99 Climax Landers-SEGA-RPG
7 /?? /99Soul Calibur-Namco-Fighting
7 /?? /99 斗魂列传 4 - Tomy-摔角
8 /5 /99 莎木(第一章)-SEGA-FREE
summerSTREET FIGHTER ZERO 3-CAPCOM-格斗
summer 咕噜咕噜温泉 - SEGA-交友`mini game
summer 恶灵古堡 2REMIX-CAPCOM-恐怖冒险 RPG
12 /?? /99 莎木(第二章)-SEGA-FREE
12 /25 /99 恶灵古堡 CV-CAPCOM-恐怖冒险 RPG
1 /27 /00SentiMental Graffity 2 青涩之恋 2-NEC 阿贝纽 -ADV
未定机天烈少年 S-SEGA-TBA
未定 学级王－YAMAZAKI-SEGA-TBA
未定 平成麻雀庄 -TBA-麻将
未定 Toripu Toraipu-TBA-TBA
未定 Gollen Dash-TBA-TBA
未定 VJ Monster-WAKA 制作所 -节奏
未定 DC Shikensa-WAKA 制作所 -TBA
未定 Battle 棋太平 -TBA-chess
未定 LAS VEGAS 十连胜 - 大国电机 -赌博
未定 Parora Mokuton 2-Success-TBA
未定 ESPION AGE NTS-NEC HE-TBA
未定一起玩棒球 -SEGA-DATA
未定 -RING-角川书店(ESP)-TBA
未定 机动战舰 -角川书店(ESP)-ADV
未定 花札 -TBA-日本花牌
未定世界不思议发现 -TBS-TBA
未定电波少年 -Hudson-etc
未定樱花大战 3-RED /SEGA-ADV
未定 Grandia 2- Game Arts(ESP)-RPG
未定 CAPCOM 每月 RPG-CAPCOM-RPG
未定 Mission Impossible 2-INFROGRAMES-TBA
未定梦幻之星五(暂称)- SEGA-RPG
未定七之秘馆－战栗的微笑 -KOEI-ADV
未定 BESERK-ASCI-ADV
未定 VIRTUA ON OT-SEGA-格斗
未定 VIRTUA COP 3(暂称)-SEGA-射击
未定 SPIKE OUT FINAL -SEGA-格斗
未定 L.A. Raiders-SEGA-赛车
未定火爆棒球 -SEGA-运动
未定 Mercury Pretty-NEC IC-育成模拟
未定 飞龙之拳列传 -文明脑 -TBA
未定 Croc2-SIEG-膜拟
未定虹色天使 -TBA-模拟
未定 电脑战机 2-SEGA-格斗
未定 育成足球 DC-SEGA-育成经营模拟
未定 育成棒球 -SEGA-育成经营模拟
未定 V Force 2-TBA-模拟 RPG
未定 Entertainment Golf-TBA-运动
未定 大相扑 -TBA-运动
未定 D2-WARP-冒险
未定紫炎龙 2-DRAGON-射击
未定火爆战警 - DRAGON-动作
未定 Geist Force-SEGA-射击
未定麻将(暂称)-naxat Soft-麻将
未定 SEGA 高尔夫 -SEGA-运动
未定 SnowBoard DC-TBA-运动

电子游戏广场

新作解析





全面介绍游戏的最前线消息

沉默的爆破者

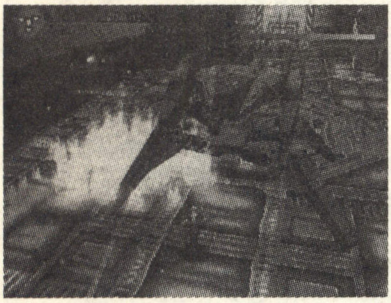
机种:PS 类型:ACT 厂商:BANDAI 媒体:CD-ROM 发售日:'99年秋

展现了爆破高手风采的出色动作类游戏，充满迫力的画面令人叫绝!

GAME史上最出色的3D ACTION将登场!

“沉默的爆破者”是操纵爆破专家尤达·法斯特，以破坏全长200公里的巨大战舰为目的的3D动作游戏。

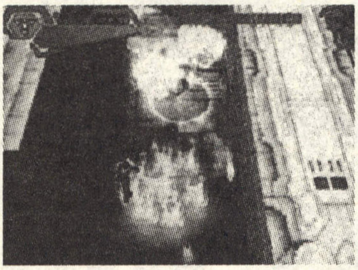
本作在展现作为故事关键的角色和情节时，都会插入美丽的CG MOVIE，此外描写巨大战舰的画面以及破坏目标的画面时也会有迫力十足的“播片”场面。





充分表现了爆炸场面的作品

本作既然是以“爆破”作为主题，那么自然对于爆炸的场面会有极细致地描绘。沿墙壁蔓延开来的火焰、滚滚的浓烟、耀目的闪光、震耳的巨响、肢离破碎的敌方兵器，这一切都充分展现了爆炸时无与伦比的冲击力!



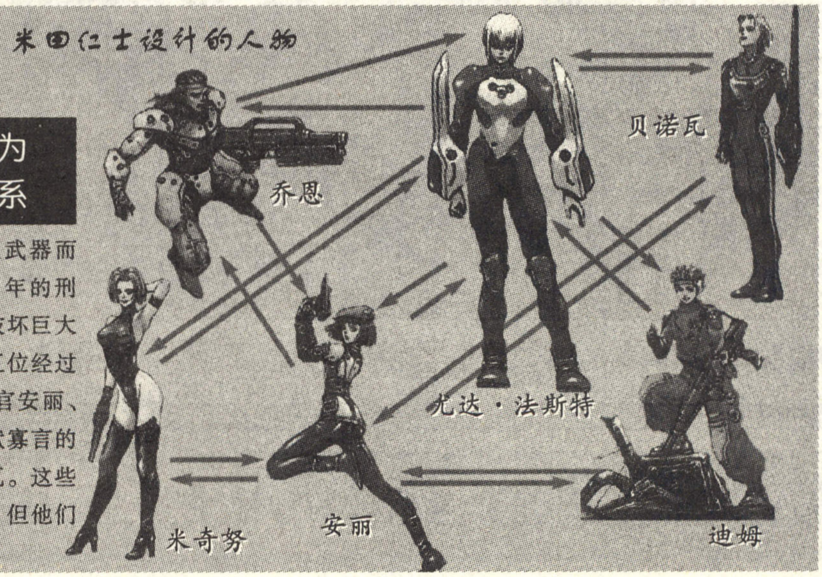
3D FULL POLYGON再现了全长200公里的巨大战舰

作为整个游戏舞台的便是这艘全长200公里的巨大战舰，这艘战舰的内部完全以POLYGON来表现，每个房间，每部机械以及所有出现的设施都十分逼真。玩者将操纵主人公在这个完全3D的世界中展开行动。



以背负着责任的主人公为中心展开的复杂人物关系

主人公尤达·法斯特作为杀人武器而被扶养长大，但后来却被处以300年的刑罚。为了能够减刑，他只得接受了破坏巨大战舰的任务。参加这次行动的还有五位经过选拔的同伴，他们是新美国女指挥官安丽、以赏金为目的的迪姆和米奇努、沉默寡言的战士乔恩、谜一般的神秘人物贝诺瓦。这些人都有着非凡的能力和惊人的过去，但他们能够胜任此次的任务吗?

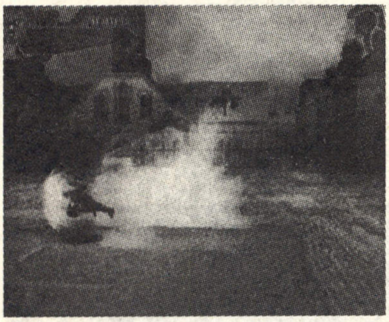


使用E-UNIT来破坏巨大战舰!

尤达·法斯特可使用装备在腕部的轻量级武器“E-UNIT”来破坏目标，但本作主要是以炸弹的爆破为手段，因而对于炸弹的灵活使用便成为最大的课题之一。

JUMP& PAST DRIVE

操纵尤达·法斯特可利用“十字键”来移动，按X键跳跃，如果连续按两次X键的话便可以进行高速移动，即使出所谓的“PAST DRIVE”。



在高速移动中，主人公有一定的无敌时间，利用这个瞬间经常可以回避敌方的攻击。所以，在情况危机的时候，大家可以经常使用PAST DRIVE。

炸弹的设置和起爆



利用□键可以将炸弹安放在地上，按△键便可将其引爆，进而破坏周围的障碍物或消灭来袭的敌人。每次可设置的弹数量是有限制的，在游戏开始时只能放2个，而每当将地图中的敌方目标破坏之后就会获得“E-CHIP”，这样到后来放置炸弹的数量就会逐渐增加。

爆破王!

连锁

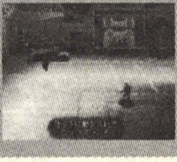
所谓“连锁”是指可在相同场所重复放置炸弹，这样可以连续给敌人以伤害，具有极强的破坏力。这种方法在对付那些耐久力极高的敌人时是十分实用的。

锁定敌人

锁定敌人(LOCK ON UNIT)是指捕捉视野内出现的敌方单位，利用这一方法不仅能捕捉到地面上的敌人，而且还能捕到空中及移动中的敌人，这样便可准确地对其进行破坏。

液体材料

“液体材料”如果能和炸弹有效组合，那么将可发挥出意想不到的效果。但是，因为它也有着使用回数的限制，所以不可滥用，一定在必要的时候再使用才行!总之，液体材料的使用要注意技巧。



凝固液体

可以将一定范围内的物体全部烧光的“凝固弹”，它能够在一定时间内连续燃烧，对于不移动的敌人很有效。

静止液体

这是可以使敌人在一定时间内停止行动的特殊弹，对于那些高速移动、不易攻击的对手就可以用它来对付。

重力液体

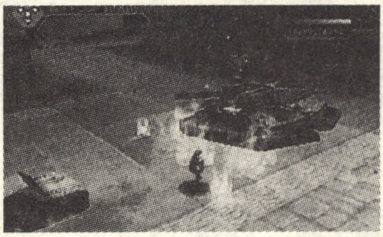
能够吸住敌人并给予敌人重大伤害的重力弹，有效范围十分之广，但同时也要注意它有可能会伤及自

下面首先介绍游戏序盘时的任务!

巨大战舰DANTE是司法惑星同盟权力的象征，为了将其破坏，主人公尤达·法斯特接受了有史以来最为艰巨的任务。下面，我们将为大家介绍游戏序盘的MISSION，虽然它们难度不是很高，但对初玩者来说却是必不可少的锻炼。

MISSION 0

随着14岁的尤达·法斯特的登场，游戏以主人公的回想展开了。玩者可在此任务中熟悉E-UNIT、连锁、锁定等各种战斗方法。当主人公破坏了四个浮游目标以及战车之后，便算过关。

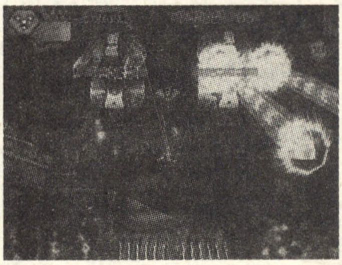


MISSION 0

在MISSION 0的7年之后，本游戏的正式故事终告开始。

尤达·法斯特乘坐的宇宙船在接近巨大战舰DANTE时被敌方炮火击落。面对危险，在DANTE上部甲板，主人公与移动多脚炮台展开了战斗。





去迎接下个任务

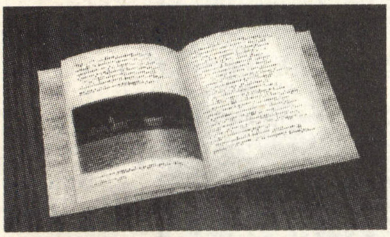


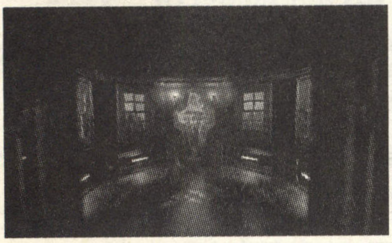
回声之夜2～沉睡的统治者

机种:PS 类型:AVG 厂商:FROM SOFTWARE 媒体:CD－ROM 发售日:'99年夏

在前作受到好评之后，充满了恐怖与悬念的第二作又将与广大玩家见面!







寂静与恐怖的再次降临

“回声之夜”是充满了寂静和恐怖的3D冒险游戏，其诡异的气氛和丰富的谜题在玩家中受到了广泛的好评。此次，第2作是以浓雾弥蔓的森林中的古代建筑为舞台，居住在这里的人们都失去了生命，但他们的灵魂却停留在建筑内。玩者的目的是要解放这些不断在呼唤他的灵魂，并解开馆内隐藏着一切悲伤真相的“魂之石”中的谜团，最终他还要救出行踪不明的恋人。

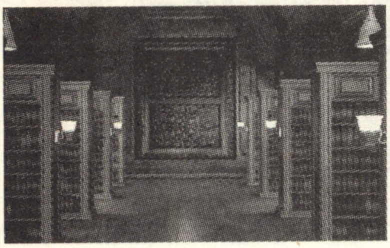
游戏以“真实时间”形式行进，当时间经过后会对谜题的解答及故事的发展产生重大影响。此外，昼夜、风景、天候等等变化都会在游戏中清晰地表现出来。





超越时空的谜!







STORY

自从恋人克丽丝蒂娜·柯林丝忽然消失那天起，已经有3个月过去了。但是，警察的搜索却一直没有什么进展，主人公万分焦急。某天深夜，他想起克丽丝蒂娜在失踪之前曾经去过图书馆，于是他便驱车来到那里。在老朋友的帮助下，他潜入图书馆内，从顾客登记簿中他查到女友所借的最后一本书。在那本书中，有一个与克丽丝蒂娜极为相像的女子的照片，那女子名叫杰茜卡·克兰西，是著名的大富翁克兰西的妻子。被作为孤儿扶养长大的克丽丝蒂娜，肯定是认为从杰茜卡的身上能够找到自己真正的身世。根据这样的推断，主人公决定驾车出发，前往座落在森林深处的克兰西家族的宅邸……

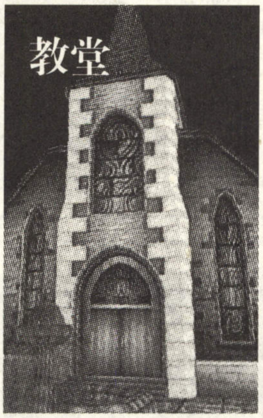
解放被束缚的灵魂，营救失去下落的恋人！

游戏在宅邸内展开，这里有时会出现游魂，过去发生的某些故事也会以倒叙的方式出现在主人公眼前。通过所遇到的一切，主人公逐步开始调查宅邸中各种各样的谜题以及恋人失踪的真相。


米仓


图书馆前


大厅

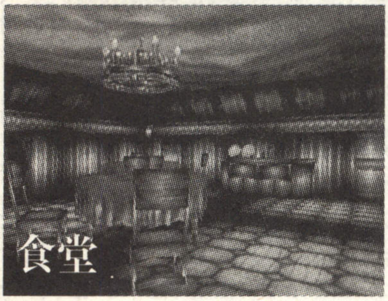

教堂


图书馆特别室


温室


胸像走廊

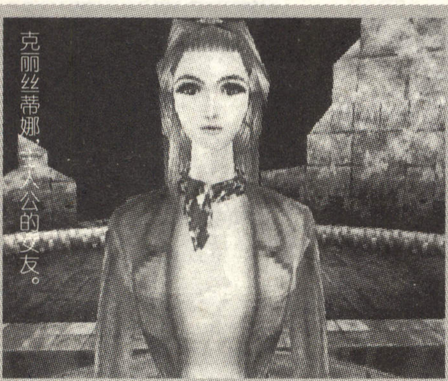

中庭


食堂

在宅邸的每一个地方都隐藏着无数的秘密，

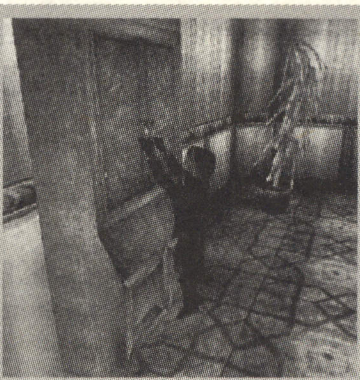
主人公能否一一发现其中的真相呢？

CHARACTORS

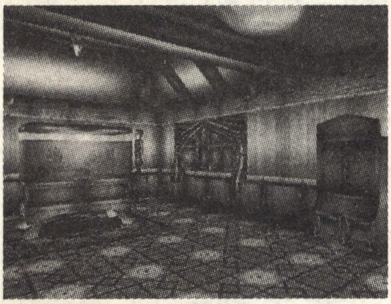

克丽丝蒂娜：主人公的女友。







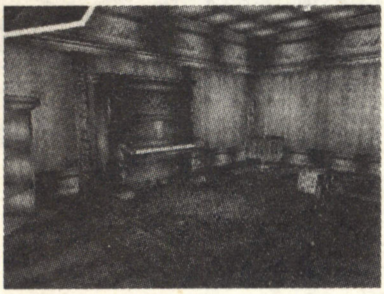




水槽部屋



螺旋阶梯

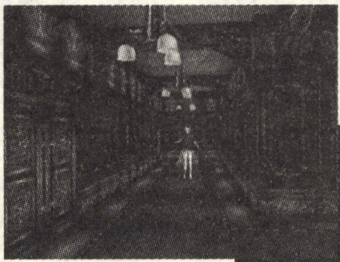


黑暗与恐怖

在游戏过程中，主人公总会置身于黑暗之中。为了应付这种情况，自然会有蜡烛等照明器具登场。但是，这些照明器具的维持时间是有限的，光亮很快便会消失。



排除作为障碍的敌人



在游戏中也有着敌方角色，为了前进只有将其一一除掉才行，对于这些敌人，一般都有着特定的排除条件，只要满足了条件，它们便会消失。







在宅邸内出现的神秘人物!

AUTO MAP机能十分便利

在前作中，玩者探索时所经过的路会以“自动绘图”(AUTO MAP)的方式来表现，这样便可清楚地看到自己的行动轨迹。在本作中，又增加了“方位磁针”这一道具，它可以表示玩者当时面对的方向。以方位磁针和AUTO MAY相配合，这样即使在十分广阔的迷宫中行走也不会迷路。

ポケットファミリー

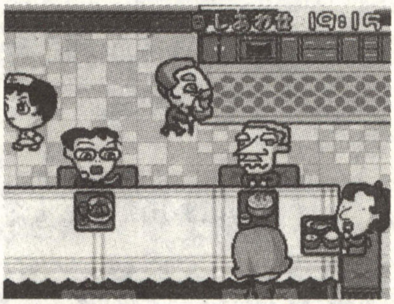
模拟家庭

机种:PS 类型:SLG 厂商:HUDSON 媒体:CD-ROM 发售日:'99年7月

体会家庭乐趣的模拟游戏，其温馨的气氛是其它游戏无法比拟的！

充分展现了普通人生活的模拟游戏！

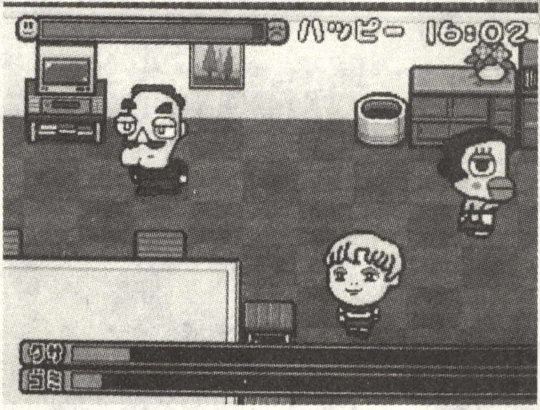
曾在GAME BOY上发售的游戏“模拟家庭”，在经过改良之后将于PS主机上登场。玩家所扮演的是一幢大房子的主人，你要凭借自己的力量来处理住在房子中的家庭所发生的各种事务。不论是上学、就职，还是结婚、生子，你都要以第三者的视角进行观察，并针对不同情况采取有效的措施。游戏中发生的事件可能是每个人、每个家庭都曾经历过的，因此在玩的时候总会有种亲切的感觉。

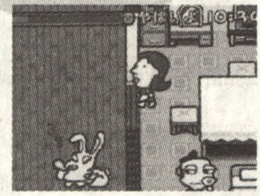


样子十分可爱的机器人



➡在游戏中，这个机器人将会帮助玩者负责家庭中的琐事。

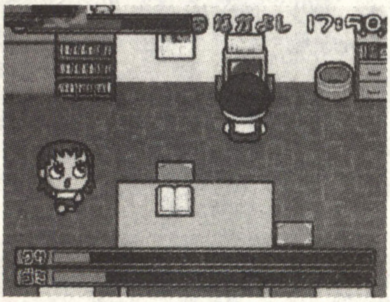


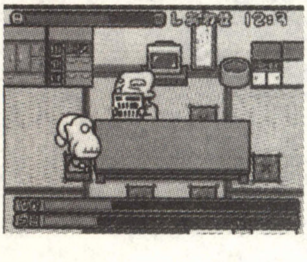


在本游戏中，家庭成员会随机出现，玩者究竟会遇到怎样一个家庭是不一定的，所以各种组合也给作品带来了更多的乐趣。



精心地设计房间的摆设！





⬆⬅在各个房间中有各种各样的布置，玩者可根据家庭成员的不同组合来调整每个细节，直到适应该家庭的需要为止。

总共会有大约300名角色登场

在本游戏中会有大量个性丰富的角色登场，你可以通过“图鉴”来观看这些角色的图象。



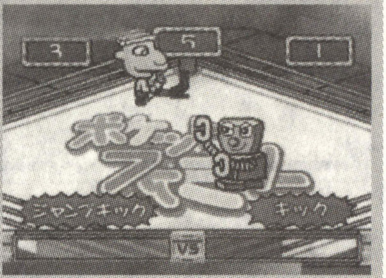
用各种方法来照顾这一家人

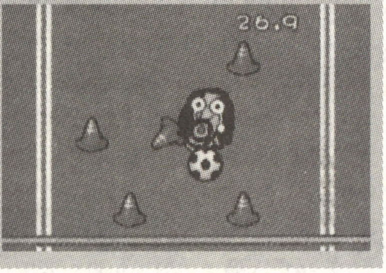
玩者照顾大家庭的方法一般有三种。第一种是通过电话来达到目的，此时不仅可以和家庭成员对话，而且还能与其进行迷你游戏。第二种方法是“写信”，它可以向负责家庭各种事务的机器人下达指令，比如增建房屋，整理房间等等。第三种方法是“亲自动手”，你可以打扫房间，或者带宠物去散步，这是需要玩者“亲力亲为”的手段。

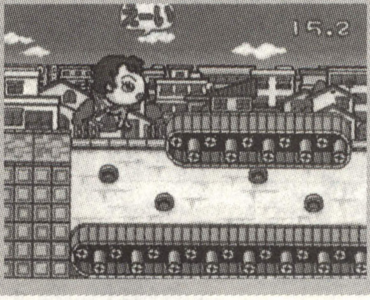
如果玩者的照顾不周，那么家庭环境就会变差，住在房中的一家人自然便会搬走，你的目的是要全力使那个家庭尽可能的住下来，这一切都取决于你的照顾是否周到。

电 话

使用此项指令便可通过电话和家庭成员进行交谈，还有四种迷你游戏可供选择。游戏的结果将导致各个角色的能力变化，对其成长产生极为重要的影响。

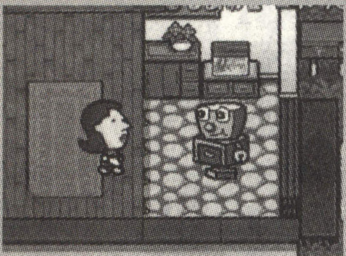


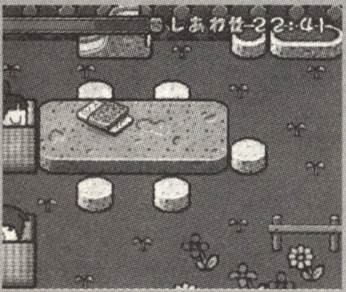




写 信

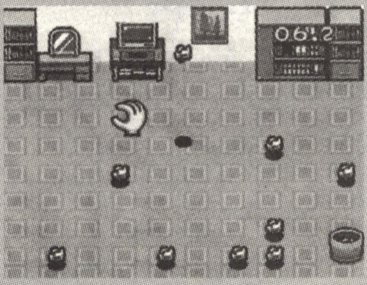
增建、改建、装修是可选择的三种“发信指令”。因结婚或生子会导致家庭成员的增加，这时就需要对原来的房间加以修缮。此外，各个房间内部的布局也是可以改变的。

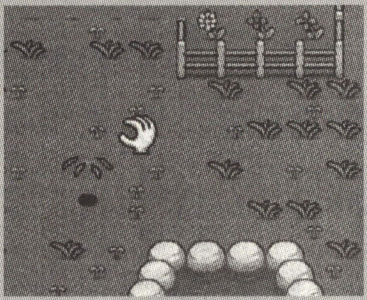




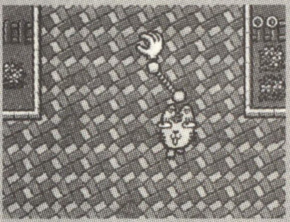
给机器人下达指令吧!

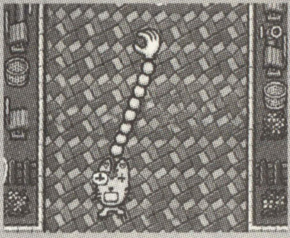
亲自动手





这是通过自己的行动来改变家庭环境。比如你没有及时将庭园中的杂草清除，这样就会导致情况恶化，那一家人会因为不满而搬走。所以各位玩者一定不要偷懒呀!





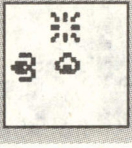
照料宠物也是一件困难的事!

对应POCKET STATION可以交换『家庭资料』

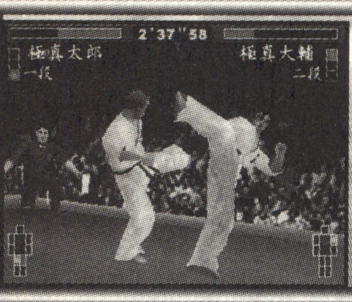
各位玩者可以利用POCKET STATION内藏的时钟按时来玩这个游戏，在你外出的时候也可在空闲时完成对“家庭”的照料。此外，你还可利用通信机能与友人交换“家庭资料”，这样一来，“模拟家庭”的乐趣自然又增加了不少!











一击～钢之人

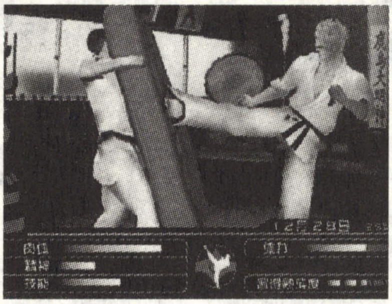
机种:PS 类型:ACT 厂商:BANDAI 媒体:CD－ROM 发售日:'99年夏

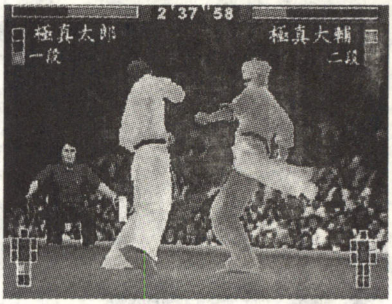
通过这款游戏,你可以充分了解到日本空手道的世界及其真谛所在!

押忍!!可以体会到"极真魂"的游戏!









在闻名全日本的空手道场——国际空手道联盟极真会馆协力下,一款激烈的动作格斗类游戏即将登场,它的名字就是"一击"!

对于动作格斗游戏而言,在对战回合中取胜便足够了,但"一击"却和这些游戏有着明显的不同。在对战时获胜固然重要,但通过整个作品来体会出"武道"以及"极真魂"的真谛才是真正的目的所在!

本游戏的故事模式是从加入极真门开始,最终目标是在全国大会中获胜。玩者只要将自己的角色培养起来,便可以在与对手的战斗中轻易将其击败,这样随着逐渐的进步,一位真正的空手道高手便会诞生!

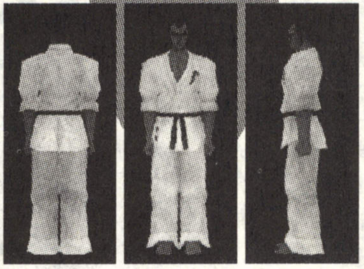
极真选手完全以实名登场!!

这是由国际空手道联盟极真会馆全力支持的软件,极真会馆的馆长松井章圭以下,包括老师、指导员、道场学生等等都会以实名登场。最近十分著名的团体也将在空手道大会中出现,此外,大家还可以看到具有怪物般强大力量的弗兰西斯科·布里奥、克拉乌贝·法依特萨,以及被称为"日本最强"的极真高手数见肇等人,他们在游戏中的外貌与本人基本一致。

老师及指导员的战斗是根据实际的比赛制作而成的,他们的动作也都是以其本人为蓝本而精心设计,所以玩者在进行游戏的时候会发现作品中有着与众不同的真实感觉。

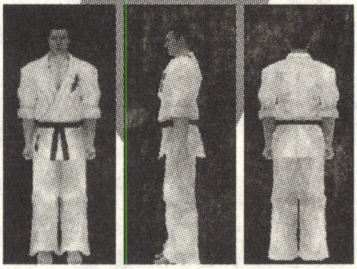


布兰西斯科·布里奥





数见 肇



押忍！！对本游戏故事模式的介绍！

作为游戏的主干，故事模式又被分为几个部分。玩者关键是要在平时积极地进行锻炼，这样到了全国大会时便可看到成果。

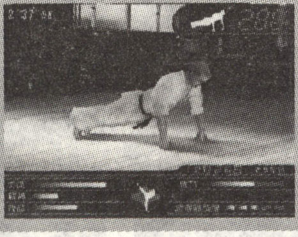
玩者在游戏开始时，作为极真门的新弟子，可以对性别、年龄以及过去的运动经历进行设定。在这些结束之后，便要进入锻炼的部分。在锻炼中，玩者一方面要努力提高自己各方面的实力，同时也会得到有关技巧的指导。当确信自己的实力已达到一定境界的时候，那么玩者便可参加“升段大会”。





一 基础锻炼

这是整个游戏的基础，也是玩者提高自身素质的必经之路。“基础锻炼”每天都要进行，但具体内容则可由玩者自己决定。注意，在画面右下方有着“体力槽”的设定，如果体力用光角色便会倒下。当锻炼获得成效后，角色的状态值也将随之有所变化。



二 应用锻炼&组织练习

所谓“应用锻炼”是一种需要集中力量才能进行的锻炼，具体地说就是包括“劈瓦”、“杀牛”等复杂艰巨的考验。因为这种锻炼有一定的危险性，所以不可每天都练，玩者可根据自己的能力科学地进行安排。为了准备即将到来的大会，还会有“组织练习”。在此练习结束之后，老师会对你的战斗技巧进行辅导。



可利用POCKET STATION来玩这款游戏

由于本游戏需要不断对角色进行培养，所以需要相当长的时间才能达到目的。厂家为了满足那些时间并不充裕的人的需要，特别安排了对应POCKET STATION的功能。只要你在进行“本篇”的时候留下记录，那么便可在外出的时候用POCKET STATION来继续麻烦的锻炼。锻炼是通过迷你游戏来进行，成功的话便可让状态值上升。虽然现在迷你游戏的种类尚未确定，但从已知道的如“和100头野猪对战”及“与美国水牛对战”等游戏来看，这些迷你GAME将会十分有趣。此外，迷你游戏与“本篇”中发生的事件也有一定关系，对于角色的成长是很重要的一个环节。

三 特别锻炼

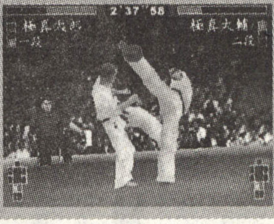
当满足了特定的条件后，玩者便可进行“特别锻炼”。与其说这是锻炼，倒不如说是“事件”更为恰当。当这些事件发生后，角色的状态值会发生一个飞跃，所以千万可别错过了。这其中包括有在瀑布中不断练习正突拳等，总之是日常所无法达成的高等级的训练，这是令角色向“最强”目标成长所必需的！

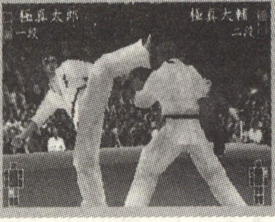


四 大会

大会中除了要考验角色的技术和体力外，“气合”也是迈向胜利所必不可少的一个关键所在。在比赛开始的时候，如果有一方的“气合”数值明显高于对手，那么便可令对手的“押忍槽”(类似于体力槽)减少。总之，“气合”高的一方在战斗中将占有绝对的优势。玩者在参予大会之前，一定要注意角色的身心状态，只有状态好的时候才不致于在大会中吃亏！







一撃 鋼の人

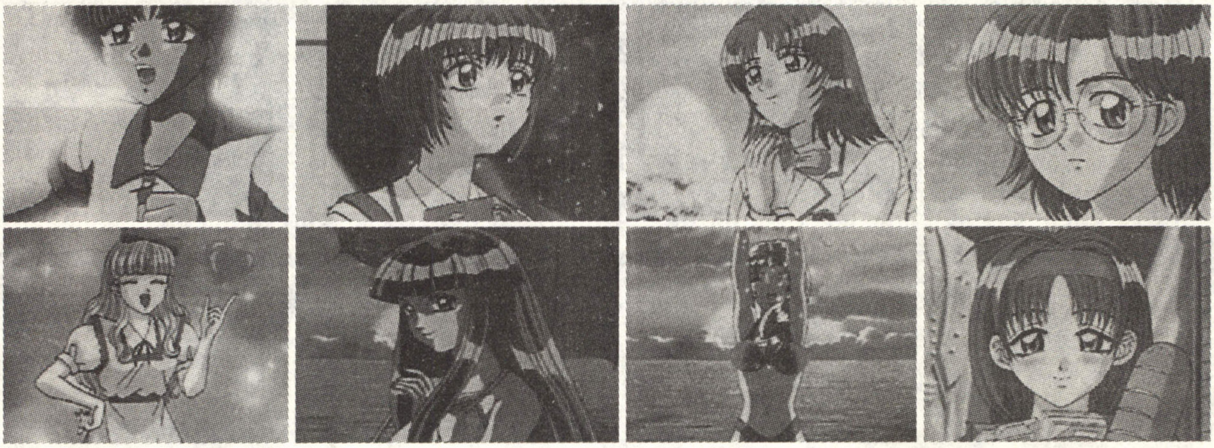


相聚相爱

机种:PS 类型:SLG 厂商:SME 媒体:CD-ROM 发售日:'99年3月25日

又一款气氛浪漫的恋爱模拟游戏,可爱的人物和丰富的情节不容错过!

发展一段浪漫的爱情!!



●"相聚相爱"的魅力

在"相聚相爱"里,游戏进行时间包括高校二年级的秋天至一年半后的毕业,魅力则在于这时期怎样和女孩子谈恋爱。游戏以风景如画的"虹音町"作为舞台,为玩家展现了一幕清新感人的"高校之恋"。

玩者除了利用学习与运动课程来磨练自己外,亦要开开心心和女孩进行交流。校园生活与假日的约会将会和女孩发展出 SIDE STORY,而各种事件则令游戏显得更为丰富。本作重视的就是简洁的游戏系统,即使是初次接触恋爱育成游戏的玩家亦可轻松上手。游戏中登场的女孩子共有八位,赶快向你所喜爱的那一位展开行动吧!

●游戏流程

玩者在每个星期日的晚上都需要在学习和运动等选项中选择课程,选择的课程会在一周中不断进行。而星期六,玩者就可以三次到虹音町中的不同地方,此时将有机会遇上女孩,更可约她在假日一起外出以发展感情。



★约会事件

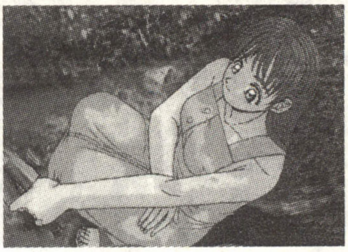
"相聚相爱"的约会事件中可以步行前往最多三个约会场所,这样一样使得约会内容更加充实了。但是,这个过程中可能会因为到达女孩讨厌的地方而终断约会。总之,你要时刻注意女孩的喜好。

★六、日 SETTJNG 的机会

约会的 **SETTING** 就是在星期六的散步中与遇见的女孩预约在两个星期内的假日进行约会。如果是星期六的 **SETTING** 失败,而令假日变得悠闲时,就会有即日约会的机会出现。这也是游戏的特色之一!

★多姿多彩的约会地点

约会女孩的地点共有 **30** 个以上,其中当然也包括了郊外的约会地点。这些多采多姿的约会地点由电影院和公园直到糖果屋,都是完全依照女孩的喜好而设计的。在每一次约会里,玩者可以三次到不同的地点,这样绝对可以和女孩玩个痛快。



★开始约会了

在公园、车站或时装店会合之后，就可以开开心心的约会了。约会途中会有选项插入，而选择的答案会令女孩的好感度上升或下降，所以不可随便的回答。当在最初地点的约会结束后，就会有结束和继续约会的选项出现。选择后者的话，便会到 MAP 画面来选择下面的约会地点。在一次约会里最多有两次更改地点的机会，不过游园地等郊外地点就无法选择。

★迷你 GAME

在游戏途中，不时会发生一些特别的事件，而当中更可能有选项出现，这些选项有可能会引发迷你 GAME。迷你 GAME 的玩法会依照事件特点来决定，而操控方面则会在迷你 GAME 开始之前进行解说。



★丰富的限定事件

夏祭的花火大会或圣诞节的联欢会、元旦的参拜，就会出现数个可以和女孩更亲密的场面，在每个季节中都准备了丰富的限定约会事件，只要在町之情报中心里调查事件日程表便可。

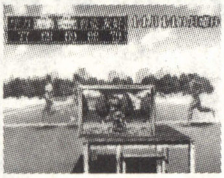
★选项

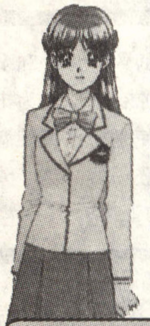
很多恋爱育成游戏都有选项要素，这当然也会在"相聚相爱"中出现。不仅在约会的时候会有选项，在校园生活中也会有不少选项。值得注意的是，约会时的选项对于好感度十分重要，此时的选择会对与女孩的关系产生影响。虽然玩者可以和相同女孩到曾经到过的地方，但选项次序是会改变的，千万小心！校园生活的选项对于事件发展也很重要，因为它将直接决定某些事件会否发生！



●介绍 8 位女孩

在"相聚相爱"的故事里，由主角（玩者）在 7 年前离开虹音町的那一刻正式拉开序幕，当长大后的主角再次回到虹音町的时候，再次遇上了幼年时的好朋友瑞树纱奈。在全新的校园生活中，他将会遇到下面所介绍的八位女孩，她们的魅力及个性都不相同，究竟哪一个能够成为主角的心上人呢？





7 年之后，与主角再次见面的幼年朋友。拥有良好的修养及丰富的知识，总之她是被赋予厚望的优等生。

才色兼备的幼年朋友
瑞树纱奈
（CV：北岛智惠子）



不论喜怒哀乐都会直接表现出来的少女。二年级的她不论遇上什么事情，都会以积极的态度去面对。

感情丰富的少女
冈崎真由
（CV：爱河里花子）



最擅长料理的她是家中最大的女孩，每当走到男性面前时，面孔都会变得红红的，总之十分害羞。

家庭的内向女孩
相马七惠
（CV：中川亚纪子）



她是不会和朋友以外的人交流的冷酷女孩。对文学有很深造诣的她经常在手上都拿着一本厚书。

冷酷的文学少女
茅野千秋
（CV：浅田叶子）



对于新奇古怪及珍贵的事物，她都十分喜欢。她想知道的事必定会追查到底。不过她最讨厌的就是……

理数系的好奇心旺盛少女
朝水りよう
（CV：小桜エツコ）



属田径部的运动少女，性格坦率的她不论男女都可以很投缘。此外，她也有着十分温柔的一面。

坦率的运动少女
本田遥夏
（CV：新山志保）



拥有自大、任性、刚强这种性格的她是个超级千金小姐。虽然表面是这样，但内心深处却十分温柔。

自大的千金小姐
神崎せれを
（关根朋子）



她是せれを的孪生姐姐。性格与妹妹刚好相反的她正是热烈时代剧的支持者。在瑞士留学的她将会在游戏中段登场。

文静的和风美少女
神崎くれは
（黄妃良）

Lord of fist

ロード・オブ・フィスト

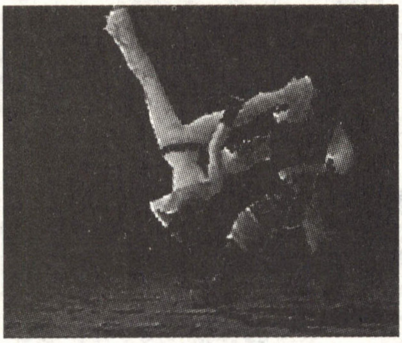
机种:PS 厂商:MADIAWORKS 媒体:CD-ROM 发售日:7月15日 类型:对战+RPG

全新的四人对战3D格斗游戏，其中还加入了新型的RPG成长模式。

舞台是中国！掌握6个中国拳法!!

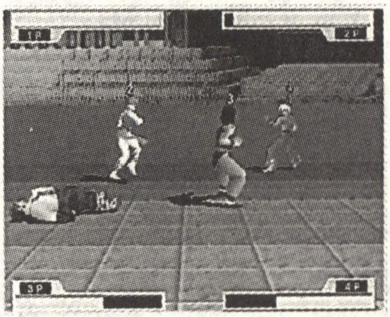
在"Lord of fist"中有许多格斗家出现。他们并没有各自的固有技，人物选择后选择的门派会让他们的技巧发生变化。也就是说，选择门派比选择人物更重要。

具体的操纵方法是：×是拳，○是踢，□是防守。这是大家熟悉的3D格斗游戏常用的系统。用+字键可在场内自由移动，跳跃可设为R1键，这是本作一个新的特征。



▲可在场内自由移动，与其他3D格斗稍有不同。

▼中国拳法内容也各有不同，许多动作是大家曾在电影和漫画中见过的。





少林拳(北派少林拳) ShaoLin

嵩山少林寺传下的武术，源自少林，称为少林拳，属多用足技的北派武术。



洪家拳(南派少林拳) Hung Gar

福建省传播的六大门派代表之一，多用手技，包含了鹤、蛇动作的五形拳。



截拳道 Jeet Kune Do

李小龙创设的究极武术，采用了各种实用的技术，是一种综合护身术。



醉八仙拳 Drunken Fist

从醉的动作突然攻击，历史悠久，以"八仙"作为八个套路。



太极拳 Tai Chi Chuan

充分利用身内的"气功"，利用对手的力量攻击对手的技法。



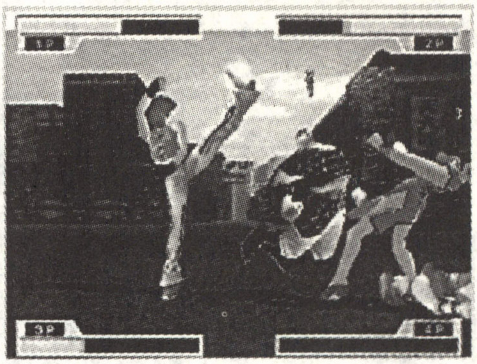
八极拳 Eight Extremities Fist

肩、背、肘以突进型技为中心的拳法，动作小而朴素，有一击必杀的力量。

可以4人同时玩了

使用专用分插器就可以进行四人同时对战，格斗规则十分严谨，留至最后的角色为胜利者。

到底谁是最后的胜利者



▲有帮助和切换的4人战很激烈。



主人公成长的RPG模式

“Lord of fist”出众的地方不仅是可多人同时游戏，而且在一人玩时也有引人入胜的模式，这就是RPG模式。主人公在街上对话或与敌人战斗，这样就会不断成长，此时不仅可学会新技，连人物形象也会变化。



▲应在街上与人交谈以收集情报。

故事内容因门派而各异

RPG模式中，主人公可选择武术门派，即总共会有六种不同的故事。各门派主人公为了各自的目的，在上海、江苏省、广州(广东省)，嵩山少林寺等地进行旅行。当然，战斗时是标准的格斗游戏，玩家要以形式不同的拳法来进行战斗。此外，故事中还会发生许多和其他角色相关的情节……

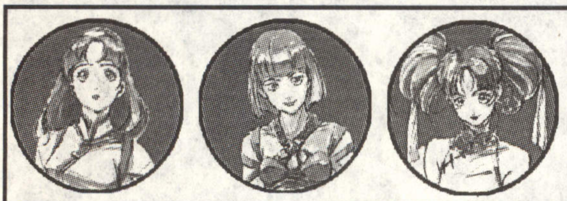
少林拳	主人公生下不久，两亲即被盗贼所杀。他被屋主拾到并抚养长大，在复仇之旅中，他学会了各种拳法并成长起来。	醉八仙拳	桃源乡——让人长生不死的传说之地。主人公肩负保卫挑源的使命，目的是阻止企图长生不老的盗贼……
洪家拳	受到女孩子喜欢，性格坚强的主人公，为达成“娶到绝世美女”的目标，为寻找自己的妻子而展开旅行。	太极拳	正直上进心比别人强一倍的主人公，作为屋主的儿子被养大。但是生下时母亲即被杀，知道真相后他开始了复仇。
截拳道	想解开封印，让魔物复生的人出现了。正义感强且爱努力的主人公为了阻止他的企图，开始了各地封印之旅。	八极拳	村人都冷淡对待主人公，他陷入不为人信任的境地。随着时间的推移，他变成了一个狂暴的人。

成长中的变化

在RPG模式中，游戏是从幼年开始的，游戏中按照人的成长逐渐展开。虽然游戏按少年期，青年期，成熟期三个不同阶段来划分，但是成长方式会随着Play style(吃饭次数和战斗)而变化。随着培养方式不同，人物的外形也会有所差异。下面介绍的是其中一例：







也可选择女性人物！

上面的例子是以男性为主人公，当然本作也可选择女性人物。左侧是女性主人公成长时的变化，但这也只不过是一个例子而已。女性都有种华丽的感觉，她同样会随着Play style而成长。除沉稳型和野性型外，还会有偶像型。



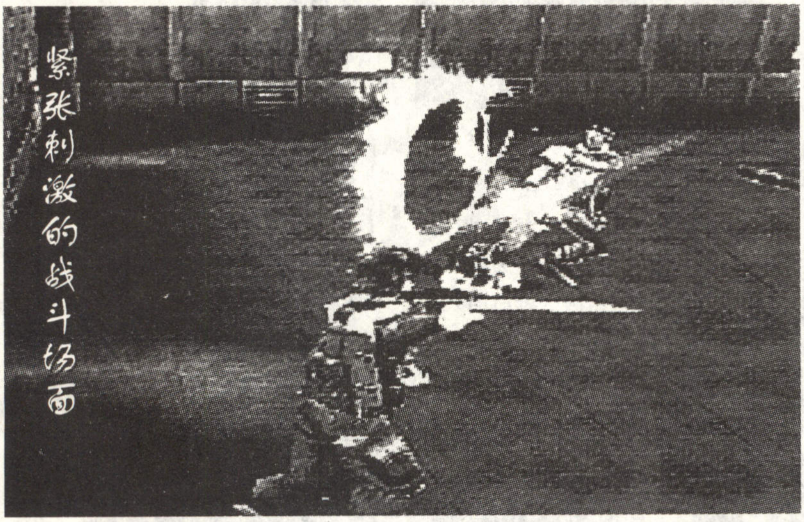
羔羊～月光之诗

机种:PS　厂商:小学馆　媒体:CD－ROM　发售日:夏　类型:3D－ACT

描述了一位少年为了成为"SPRIGGAN",不断地与命运做斗争的游戏。

全新的SPRTGGAN登场!

曾经在日本杂志上获得广大读者好评的长篇连载小说"SPRTGGAN",现在终于决定改编为游戏! 这是一款围绕古代遗迹中神秘力量的动作游戏,下面让我们来看看这款作品的全貌吧!



PS版的"SPRIGGAN"是由たかしげ宙和皆川亮二两人一起监督制作的。这款全新游戏的舞台是在原著情节之后的一段时间,其内容完全是重新创作。希望喜欢这个故事的玩家不要错过这款游戏。

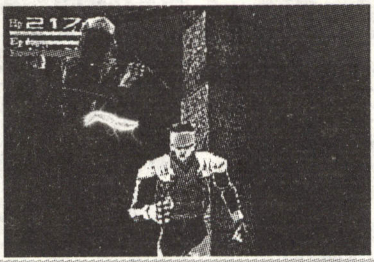


他是一位梦想成为SPRIGGAN的少年,并一直朝着这个目标努力着! 他很有才能,而且感情丰富,是皆川笔下描述的出色角色。

"羔羊"是什么?

人类在深邃的海底中发现了一块金属板。这个金属板是由具有高度文明的古代人类残留下来的,上面写着"我们的文明与遗产,不要让它落入恶人的手中,希望正义的人来看守它。"

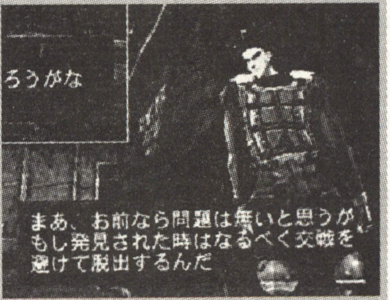
于是人们就按着板上所写的内容来保护古代遗迹,并且产生了一个专门负责超古代文明遗迹封印的组织。这个组织的名字叫作"阿卡姆财团",在这个组织中有一群能力很强的工作人员,并且他们都有自己的代号。在神话中,有妖精一直在看守着这个海底的遗迹,而人们将这个妖精称为"羔羊"(SPRIGGAN)。





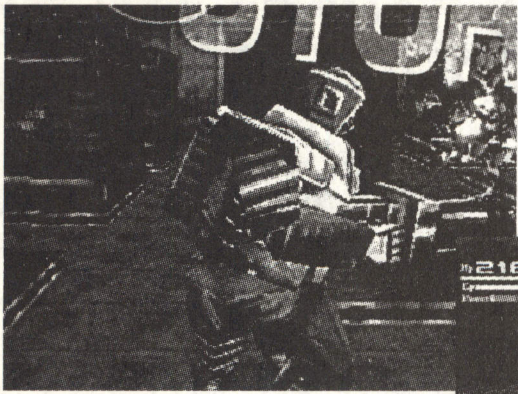
▲上图中的御神苗优,在原作中就非常的活跃,而在PS版也一样会登场。

▼长官的指令是成为SPRIGGAN的最终考验,可以完成这些困难的任务吗?

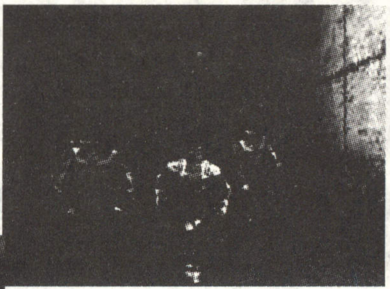


STORY

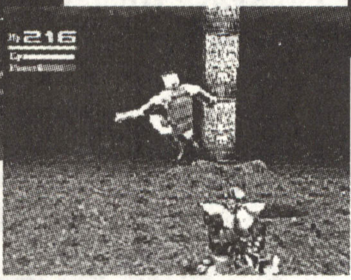




想成为 SPRIGGAN 的少年大规达树，他为了成为 SPRIGGAN 参加了阿卡姆财团下达的一个个任务，但是他并不知道这一切将左右人类的未来。

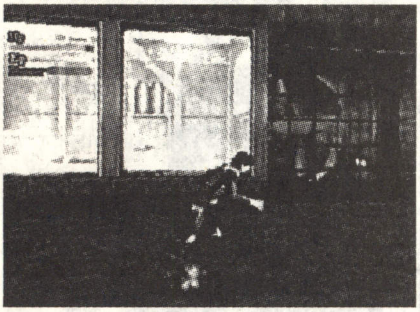


◀各地的古代遗迹是任务的舞台。



▶前方那么暗，似乎是一个基地。

▼达树所到之处的敌人全是老练的强者。



宿敌“特拉丹特”

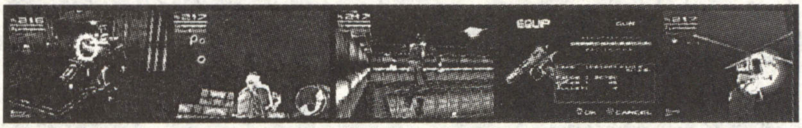
这是积极利用超古代科学力的组织，其背后是各国的巨型企业，目的是生产各种优秀的武器，为了达到目标会不择手段。与阿卡姆财团处于敌对关系，斗争十分激烈。



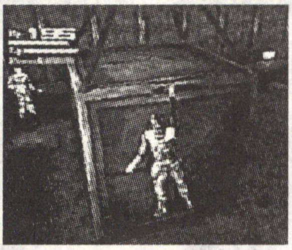
怀疑主义的天才科学者。虽只有27岁，但掌管了特拉丹特兵器开发部。是本作中敌方的最重要人物。

“特拉丹特”的天才博士
莉迪西娅·迪尔

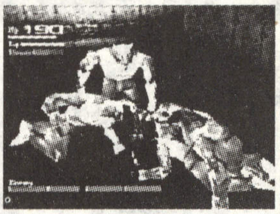
ACTION

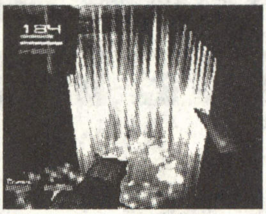


在游戏中，要利用推动装甲来完成各种动作，其动感远远强于其它作品。所谓“推动装甲”，是一种在超古代文明科学力基础上制作而成的特殊装备。



▶任务中被敌人包围了，现在主人公该怎么办呢?

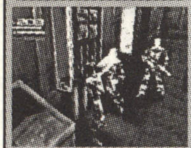




◀使用紧急回避技，扫清周围的敌人。使用次数有限，但威力极大。

拳

最基本的攻击，打飞反抗的家伙。



◀关键是速度要快。

武器

原作中就有的特殊加工武器。



◀可使用枪类和刀。

踢

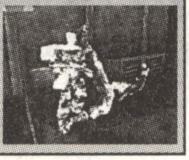
长距离的腿攻击，动作很华丽。



▶不输于格斗家的踢。

乱舞踢

疯狂的攻击。感觉真爽!



▶这样的大技很厉害!

三种新型推动装甲

本游戏中，会有不同特征的三种推动装甲出现。在任务中使用时会 POWER UP，而使用哪种装甲会改变之后的故事。

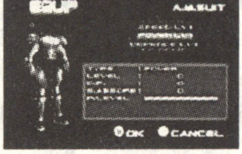


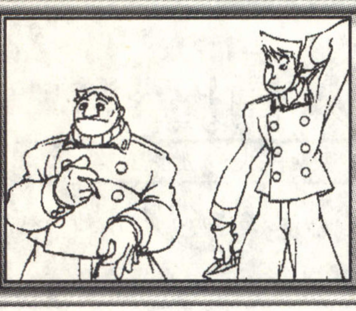
▶重视防御力，受攻击后伤害很小，适合初玩者使用。

▼重视力量型的推动装甲，是由皆川设计的。



◀重视速度型，这种推动装甲可以扰乱敌人的判断。





CAPCOM AVG

机种:PS　厂商:CAPCOM AVG　媒体:CD－ROM　发售日:未定　类型:AVG

剧情丰富,画面别具一格并且具有故事与迷你游戏穿插的新形态AVG游戏。

“CAPCOM AVG”是由数个完全不同的情节和各情节中具有重要位置的迷你GAME所构成的AVG游戏。

游戏整个过程如右图，情节部分与相关的迷你GAME交替进行，最终达成结局。系列第一作预定将收录有3个情节。CAPCOM奉献的此作一定充满了趣味,游戏性值得注意。

游戏流程：开始 → 剧情 → 迷你GAME → 剧情 → 迷你GAME → END

“キョウコ 和百鬼王”



STORY:在某夏天结束之日

上小学的三平在神社见到个小箱子，其中有个猴子般的奇怪生物。三平与这个生物做游戏,最后又把它带回家。但是这个生物只有三平和有时来玩的キョウコ可以看见,此外别人都无法看到。这个不断变大的家伙的正体其实是鬼……

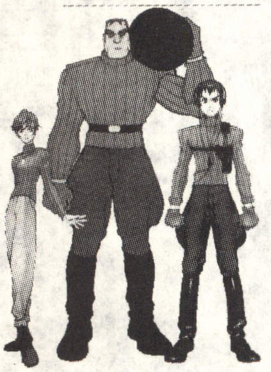


“向西！战车队！”

本作中的另一个故事名为“向西！战车队！”故事中将插入使用POLYGON的即时模拟游戏，此外还会有许多迷你GAME登场。

STORY:为了再建灭亡的祖国

位于东欧的阿尔卡利王国受到曼卡恩帝国的侵略，面临灭亡的危机。阿尔卡利国王不想让成为再建王国希望的罗丝公主落到曼卡恩帝国手中，他实施了出逃计划,并指示王国近卫战车队布雷特队长的部队保护公主。公主和战车队真能躲过帝国的追兵吗?





罗丝公主

受到曼卡恩帝国无理攻击而面临灭亡的阿尔卡利王国的公主。作为国民最后的希望，她不能被曼卡恩帝国抓住。

在游戏中鬼和キョウコ的对战

各个故事中都有许多的迷你GAME。在“キョウコ和百鬼王”中,被封的百鬼王强行要与キョウコ和三平进行游戏。故事中将有许多再次封闭百鬼王所需的游戏。

注意独特的生物们!

在“キョウコ和百鬼王”中,会有以下的奇怪生物出场，它们都有种不可思议的感觉。



◀红脸的「ねずてぐ」不知是天狗还是老鼠。



▲牛和虫一样的蘑菇“もーもだげ”。



◀“かにぶど”是资料中百鬼王带的随从。

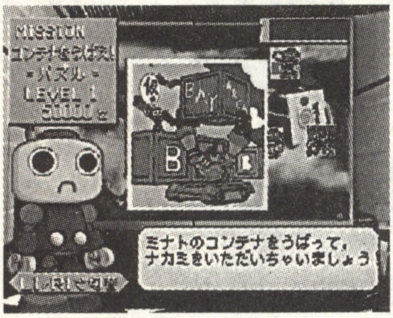
新洛克人大冒险

机种:PS　厂商:CAPCOM　媒体:CD－ROM　发售日:未定　类型:3D－AVG

为了帮助因欠款而受到追击的兄弟俩而展开的一系列前所未有的冒险。

关于游戏系统的说明

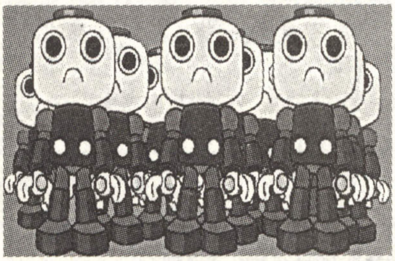
RPG"洛克人 DASH"系列的最新作"新洛克人大冒险"公布了。虽然主要故事和舞台还都是谜，但可看出游戏的大致情况。下面我们会把要点分为3部分进行详细介绍：



▲为了帮助因欠款而受追击的兄弟俩，要突破数个难关。



①有魅力的人物们



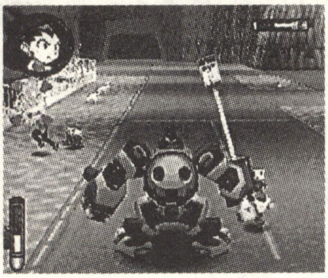


与前作一样，本次的主要人物仍是霍恩一家。这次一家人中的长女特伦成为了主人公，她与为再建母舰而欠下了高利贷借款的哥哥玛迪赛尔、弟弟郝恩一同行动。

②新系统～指挥弹系统

基本操纵方法继承了"洛克人 DASH"，但是加入了新的"指挥弹系统"。把"指挥弹"打入目标物中，以此来取得所需的道具，这样一来本作便比过去的作品有了更多的变化和趣味性。





▶向敌人发出指挥弹后，将会自动向其发起攻击。

游戏流程的详细介绍！！

这里介绍游戏的主要过程。基本上是此三者反复进行游戏，任务中还会发生事件，有各种不同情况。

1. DEMO 部分

在舞台的开始处插入了DEMO。此时，会向玩者介绍下面的舞台，玩者应仔细观看。



▲DEMO 会向玩者介绍故事发展情节，对过关也有帮助。

▼怎么样?如果准备好了，大家就出击吧!

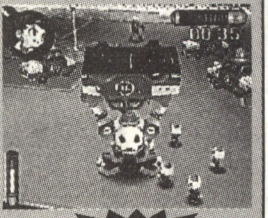


2. 与同伴联系，准备完成下个任务!

不同舞台中有许多任务，任务也有 ACT、RPG、PUZ 等不同风格。

3. 目标是挣钱!

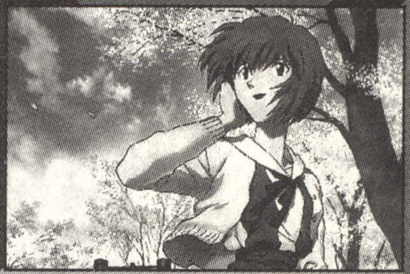
下达出击命令之后，身边的同伴们便会向目标展开攻击。总之，为了实现目标努力吧!

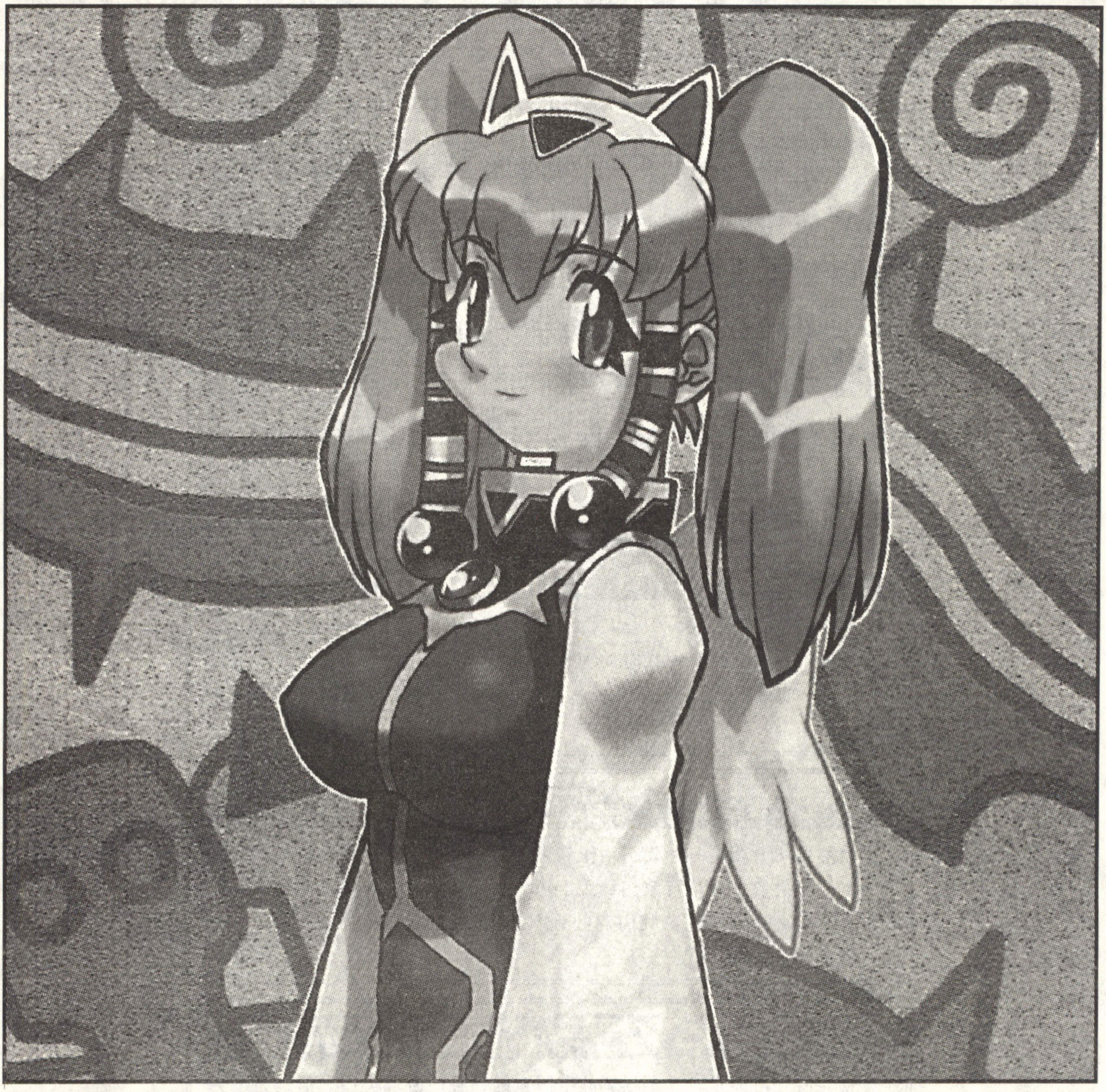


充满迫力的战斗画面

电子游戏广场

街机道场





弥漫在街机世界的王者之气



格斗游戏主角纵横谈 格斗家的故事

活跃在格斗游戏之林的众多人物们，是以他们的什么吸印着你呢？我们将对这些充满吸引力的角色进行一次深入的考察。

文/ABC





自从1984年起，对战格斗类游戏作为一种游戏样式已深入人心，除了它那高度的游戏性和对战的获得的快感之外，众多有着鲜明个性的人物也是吸引个大玩家的地方。在这里我们就对格斗游戏中出现的人物作一番细致而全面的考察，看看人物的性格，人物的特点与对游戏的内容和内涵有何重要的关联。

chapter 1 主人公角的条件

作为一个格斗游戏的中心人物，肯定凝聚了厂商的大量精力，也必然体现出厂商在创造出这个人物时的理想。那么，什么样的人物可以成为主人公，主人公的共通点及特点又是什么呢？我们都将在这一部分内进行研究和探讨。





chapter2 角色的意味与历史

虽然格斗游戏是一种崇高动作和暴力的游戏种类，但如果一味地制造蛮力的阳刚之气也会让玩家们日久生厌。加入女格斗家便可以使游戏的基调更为平衡。在这一部分，我们就对驰骋在对战格斗世界中的女英雄们进行追本溯源和“品头论足”。

chapter3 对手与成宿敌对手的读解

格斗游戏可能是较为不强调故事因素的一种的游戏类型。但是为了突出人物的性格特征，便需要给其设定不故事背景，其中最为常见的故事便是使两个角色成为宿命的对手，这样不仅提高对抗性，也使玩家在津津乐道于两个强者的思虑同时，记住人物并更投入。

主人公人物的条件



主人公的风貌

说到格斗游戏的主人公，通常是带头箍、道装、赤脚、独身的日本男子，给人一种贫穷的印象，而且特别与穷途末路相似。从此可从看出建立了对战型格斗 Game 基础的巨人 StreetⅡ中隆的浓厚影响。当然这并不意味着完全雷同。在各格斗游戏中有多种类型的人物个性闪耀着光辉。饿狼传说中的特瑞是金发，KOF 中的京是留级生。至于 VR 战中的 AKIRA 则进行了多边形化，不过所有的人情中共通的部分，也许是手上的佩表了。

说到这儿，装在手腕上类型的东西，几乎所有主人公都装备上了。从手套到腕套，也许是主人公的爱好吧。不管怎么说，这一定是条件之一。

印象

作为格斗游戏的魅力之一，主人公人物是最引人注目的，不过配角人物也有许多很有特点，在这种情况下有两个代表性的例子。一个是『格斗之蛇』中因『う一っす』『いてまうぞこら一！』而闻名的番长巴恩。虽然トキオ是主人公，但巴恩给人的印象更深一些，大概是因为只有他没有甲胄吧！而在『街霸Ⅲ』中即使想主角换成了 ALEX，但仍然无法掩盖隆的光芒，大概是因为隆太强大了，所以尽管 ALEX 是主人公，但仍然很少有人记住他。还有一点要注意的地方，就是光标的位置。投入硬币而不动摇杆的话，事先光标在的位置一般就是主人公。尽管有这种说法，但还不能确定。在『街霸Ⅲ』中光标最初是在隆处的。嗯，该怎么算呢？虽然对『街霸』的联想还有许多许多，但关于这些问题也该强制结束了。

输入必杀指令

主人公都是有飞行道具和对空技。这些都可通过指令的输入发出，但类型却有许多，主要有←↙↓(通称波动指令)、↓←↙(升龙指令)、↓↖↑(龙卷指令)三大类。也许是因为隆是主人公，一提起主人公的技都会谈到波动指令和升龙指令等典型的方法。

2D 中当然需要这些指令，但出人意料的是 3D 格斗游戏中也有这此指令。主人公具有↓←↙的是铁拳 3 中的『风间仁』。有些特殊的是，输入↓后停一下，之后不输入←↙就不能出招了。

角色名	波动(⬇⬊➡)	异龙(➡⬇⬊)	龙卷(⬇⬋➡)
隆	○	○	○
特瑞	○	○	○
霸王丸	○	○	×
草稚京	○	○	△
坂崎良	○	○	×
马特	×	×	×
风间仁	○	△	×
结城晶	○	×	×

对战格斗游戏全主人公一览表

游戏名	角色	游戏名	角色
街头霸王Ⅱ	隆	侍魂	霸王丸
饿狼传说	特瑞·伯加德	机动战士高达	RX78 高达
龙虎之拳	坂崎良	超级街头霸王Ⅱ	隆
世界英雄	**ハンゾウ**	饿狼传说 SPECIAL	特瑞·伯加德
饿狼传说 2	特瑞·伯加德	豪血寺一族	豪血寺种
世界英雄 2	**フウマ**	VR 战士	结城晶
街头霸王ⅡTVRBO	隆	龙珠 Z	孙悟空
斗魂传说	沃尔德拉曼	龙虎之拳 2	坂崎良
斗士历史	沟口诚	世界英雄 JET	**ハンゾウ**
恶魔战士	迪米特利	斗士历史一夜魔	沟口诚
格斗之王 94	京、红办、大门	超级街霸ⅡX	隆
豪血寺一族 2	豪血东志摩	铁拳 2	三岛平八
真侍魂	霸王刃	超级漫画英雄	狼人
超人学园钢帝王	钢帝王	VR 战士 2.1	结成晶
双截龙	比利·利	豪血寺外传最强传说	豪血寺
VR 战士 2	结城晶	电脑战机 VITVR ON	拉姆京
X－MBN	塞克罗伯斯	格斗之蛇	**トキオ**
铁拳	三岛一八	魂之利刃	御剑平四郎
龙珠	孙悟空	侍魂，斩红郎无双剑	霸王丸
饿狼传说 3	特瑞·伯加德	饿狼传说 REAL BOVT	特瑞·伯加德
吸血猎人	多诺凡	斗神传 2	ECGE
水浒演武	九纹龙史进	漫画英雄	美国队长
成龙	洛	神图拳	破坏神苏山傲
街霸电影版	加伊大佐	VR 战士 Kids	结城晶
风云默示录	**ショーハセテ**	街头霸王 ZERO2	隆
格斗之王'95	京、红刃、大门	东京番外地	优作
街头霸王 ZERO	隆	超能力大战	巴恩
VR 战士 RIMAX	结城晶	霸王忍法贴	**サスク**
天外魔境真传	战国厌丸	VR 战士 3	结城晶
世界英雄 SPERFVRCT	**ハンゾウ**	龙虎之拳外传	罗伯特·加西亚
斗姬传承	**ライセ**	星际悍将	隼人
格斗之王'96	京、红刃、大门	死或生	霞
街头霸王 EX	隆	索尼克格斗	索尼克
XMBN 对街头霸王	塞克罗伯斯·隆	VR 战士 3tb	结城晶
超能力大战 EX	巴恩	口袋战士	隆
天堂之门	士郎	电脑战机 2	拉姆京
风云 SUPER TAG BATTLE	**キムスイル**	超能力大战 2012	麦特
侍魂，天草降临	霸王丸	魂之力量	KILIK
铁拳 3	风间仁	F16HTING 武术 2nd	响涉
まくまくへ	爆皇雷	全日本摔跤	**ジセイアント**马场
街头霸王Ⅲ	亚雷克斯	新日本摔跤斗魂烈传 3	佐佐木健介
REAL BOVT 饿狼传说 SPECLAL	特瑞·伯加德	REACBOVT 饿狼传说 2	特瑞·伯加德
恶魔救世主	杰丹	星际悍将 2、野心之战	神崎隼人
格斗之王'97	京、红刃、大门	格斗之蛇 2	三岛拳
血腥咆哮	YUGO	漫画英雄对卡普空	**トキオ**
漫画英雄对街头霸王	塞克罗伯斯·隆	街头霸王 EX2	隆、蜘蛛人
幕末浪漫月华之剑士	枫	堕落天使	隆、克尔
街霸Ⅲ 2nd	亚雷克斯	爆裂人 SPECIAC	神威翔
P16HTING 武术	响涉	血腥咆哮人	YUGO
侍魂	霸王丸	侍魂 2　阿斯拉斩魔传	阿斯拉
么立公平学园	一文字伐	街头霸王 ZERO3	隆
死或生＋＋	霞	格斗之王'98	京、红刃、大门
FIGHTING LAYER	铁雄	超钢战纪	轰**ジュンペハ**
POWER STONE	爱德化·佛加	幕末浪漫月华剑士 2	枫
		乔乔奇妙冒险	空条承太郎
		饿狼传说 WILD AMBITION	特瑞·伯加德

格斗家的物语

听闻到对战型游戏这个名字，立刻便有人对人交战的概念浮现在脑中。然而，此类游戏的基本进行方式还是以 CPU 战为主，依次击倒逐一出现的角色，在这流程之中，会有一定的故事设定穿插于内。对于主人公来说，一般总是为了找到比自己更强者而走走漫长旅途，或者是以消除邪恶为之分，直到通关后便一切闭幕了？

一般的玩家通过普通技与连续技的学习，之后再追求对人战的胜利。

异端者的称呼

尽管无人被直接称呼为异端者，但事实上应有这样的称呼。在“风貌”等方面都曾谈到过 ALEX 和特瑞，但除此之外还有什么呢？

除了这些还应有人物的性能，也就是谁更强一些。在现今出现的格斗游戏中，主人公绝对强的还没有过。即使是有众多续篇的游戏，在整个系列中都最强的也没有过。

但是特瑞却非常强大，与他战斗冠军之名相符合的强大，不仅指令非常不同，技中也没有纯粹的波动升龙模式。虽然不是日本人，但手箍还在，技的数量也很丰富，这个人真的很强。

说过这里，“VR2”中的 AKIRA 也很强大，虽不是最强，但的确很有潜力，里门顶肘的速度极快，由此可以看同 AKIRA 也是个异端。



在指令完全不同这点，应说“超能力大战”中的麦托。摇杆 1 次回转或→→指令，是带有的情况，基本上特殊指令很多。

最强的主人公

耳朵里常常能听到『主人公太弱了……』的话（也有主人公很强的游戏）。做为我自己，认为主公最好不是最强的，主人公应与众多的强大对手战斗，随着打倒对长并成长而逐渐变得强大起来，这种形式倒常常成为漫画的主要手法被使用，但要游戏中也有，由此可以使得气氛更加紧张。

但是过于的弱小也是一个问题。作为对战游戏，与其他人物间的平衡是必不可少的。例如在数个人物中，只有一个人物发出技后会受到反击的话，这样战斗中就不能出技了。而如果这个人物是主人公的话，就更惨不目睹了。

无论哪一方面，不仅仅是人物，玩者中也有寻找真正的强者，换名话说玩者就是主人公。（有时会是反面人物）。在游戏店中打败周围的对手，磨炼自己的技术。如果技术上升了，挑战者也会不断来挑战，选择喜爱的人物在战斗中获胜就只有这一方法，但实际上并不像嘴上说得这样简单。

女主人公的意义和历史

主人公中的女主人公

在谈格斗游戏的主人公之前应先介绍两个人，在第二届游戏人物排行榜中第1位的春丽和在第三次评选中第一位的娜可露露。这两人在之后的第五届中仍很受人欢迎，关天两人可以说是游戏史的『殿堂入门』了。

兼具『坚强女性』和『女孩子』两种形象的春丽，可以说产生了新时代战斗女主人公的形象。

另一方面，在盛行艳丽形象的时代中，出现了像娜可露露这种体型衣着皆不性感的人物，其中的新鲜和惊奇也为她获行了广泛的支持。

这两个不公至今仍魅力十足，受到众人的支持。而且正因为人们对她们长期的支持，才使得她成为殿堂的入门。


侍魂系列·娜可露露


街霸系列·春丽

主人公的年龄和角色分配

『红一点』的主人公在21岁~24岁间，但是如果同一游戏中两人（以上）同时出场的话，就有必要区分目标以免混淆人气。区分的手段之一就是形成年的差别。世界英雄中的杰娜（19）和リョウコ（16）、侍魂中的夏洛特（27）和娜可露露（17）、super street frigherⅡX 中的春丽（25）和嘉米（19）就是其中的代表。

此后还有ZERO2中的罗斯→春丽→樱花这样，保持了平衡（大范围目标）的组合出现。此时的春丽仍是原样，而莉姆露露出现后娜可露露在游戏中的作用产生了变化，也有很深的意义。

红一点的时代



红一点时代的主人公，强大、性感、可爱……。1个人就具备了各种魅力的要求。

二级分化的时代

格斗游戏的铁定规则中有“姐姐系1人、纯情系1人”的情况。但为了能对应更广阔的兴趣爱好，现在开始进行分化。


姐姐系

“红一点”主人公的后继一派。有强调更加“强大”、具女性特征”的倾向。也有“男装丽人”的模式。


纯情系

与“红一点”相比属低年龄化。由于被抑制了“女性特征”、因而有强调“可爱”的倾向。

多样化的时代

与“姐姐系”同时诞生。特征是暴露度高且态度傲慢。

“女性特征”已成为个性中必不可少的部分，并更加细致化。

难以单纯加以分类，但在“红一点”、“姐姐系”、“纯情系”中的特征，通常会兼而有之，有时还有附加的部分。


女王

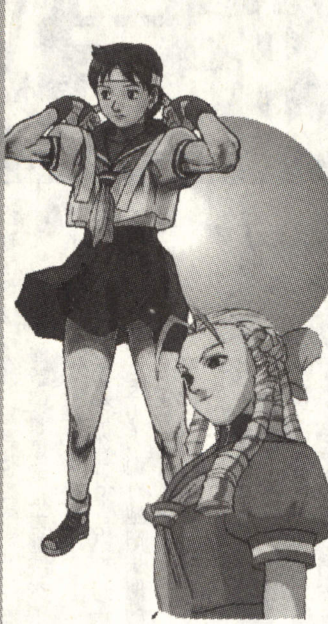
下代殿堂入门的女主人公出现了吗?

玩者自己的眼睛也看得出，现代格斗游戏的女主人公们在不断细致化、个性化着，因而导致了支持层变窄了，在各种支持投票中男性人物独占高位的现状。

不过不能因此就认为下代新生女主人公出现的可能性很小。像今年ヴーソスト大奖人物部门定为神月（ZERO3），这就说明希望还是有的。

我个人认为，做为下代新生女主人公所需要具有的是：从望所归的非凡能力』。实际上，春丽、娜可露露等受欢迎的系列中主角，她们身上都是有这种能力。

隆做为主人公的非凡能力，八神庵做为对手的非凡能力，以及维加和吉斯的邪恶能力，这些放射出强烈能力的主人公的出现，切实符合了人们的希望。



下代新生主人公出现了吗?

豪爽、大眼睛、细身材、三围好、发型奇特、ロリ风格、戏剧色彩、刁难人、理性、高贵、糊涂、手法奇怪、技奇怪、船长、秘书、魔法使、有翅膀、有尾巴、善言辞、红色、黑色、白色等等……

以上这些是我自己分析后总结出的人物的关键词。虽然并不是女性人物的专业用语（例如，豪爽＋黑色＋善言辞＋船长＋セルベンテス），但都是主人公身上必定有的语汇。但这些词中可以看出，人们喜爱的主人公远不是很正统的人物。娜可露露（罗刹）、嘉米、スペイラル、罗斯、テイセ、ユーニ、エンジエラン……

不过可以选择的只有一个人哟!



出现机会平等吗?

前面说过，格斗游戏中的女性人物，不但多样化而且人数也有不断增加。

最先出现几个女性人物的是ブランデイア。此后渐渐地女性人物数不断增加，同时格斗游戏中人物数量也在一个劲儿的增加，反而女性人物的比例降了下来。在很长时间内没有出现超过VR战士25%的游戏。而新出的有8个女性的ZERO3也只占28.5%。即使是格斗游戏，这也是没有办法的事吧。

但是，在格斗游戏史上最高的100%的占有率的游戏也是存在的。这是『斗姬传承』。

梦啊，又一次……



制服偶像的魅力让人难以抗拒。主要为学生服。

健康女孩

外表与性格都具有野兽的特征，与“健康女孩”有很深的关系。

ウモノ

小恶魔

具有挑拨/诱惑行为和感觉特征的“ロリ系”。极度天真也是一个重点。

小女孩

中性化了的“ロリ系”。介于“健康女孩”和“中性少年”间的微妙组合。

成年女性

具有普通格斗游戏人物所没有的优雅的“姐姐系”。年龄也……

了解定为宿敌的对手

现今格斗游戏中出现的人物，几乎全是定有详细的设定和性格成做成的，其中，竞争对手人物的存在很大程度地刺激了主人公，其效果是形成了整个游戏的有魅力的世界观。

这里举「Street fighter ZERO系列」为例，对对手人物给主人公带来的影响和效果进行探讨。

因不同类型的对手而受惠的主人公隆

「隆」是「Street frighter ZERO系列」中的主人公。他在许多的作品中出现过，回顾一上过去，就可以明白他是个从众多对手身上受惠的对手。「隆」与他们的关系，单单用「对手」一词来总结是不够的，其中的形式也各种各样。

在「StreetⅡ系列」中的隆，时常寻找强者探索「真正的格斗家」这一问题的答案，给人一种深刻的求学者印象。隆的这一主题，在「ZERO系列」中仍做为基本主题，但其中有时角度与「StreetⅡ系列」不同。

表现出人物心理的『ZERO系列』

时代是早于「StreetⅡ系列」的时候，「ZERO系列」中的隆做为仍在修行中的年轻格斗家出场。

「ZERO系列」是在「StreetⅡ系列」之前，「Street fighter」之后的时代，游戏的时代设定虽然不同，但其中描写了此后围绕着豪鬼，主人公隆「内心的成长」。

这里出现了「杀意的波动」这一关键词，「杀意的波动」虽然和隆、肯的「波动出自同京，但「波动」是他们的师傅「豪拳」的修练，而杀意使之更加升华了。豪鬼的杀意的波动是隆和肯的波动的「波动深处的究极形」。

全力以赴地进行战斗，无论谁可以体会出杀意的波动。本杂志刊登的「RYV—キエ NAL」采取了「最后一击的必杀技，这是格斗家最终目的的一击，同时也是带来破坏与死亡的无常一击」这一矛盾的主题。在这一点游戏与漫画是同样的，自己要面对内心中具有的邪恶的黑暗的力量。

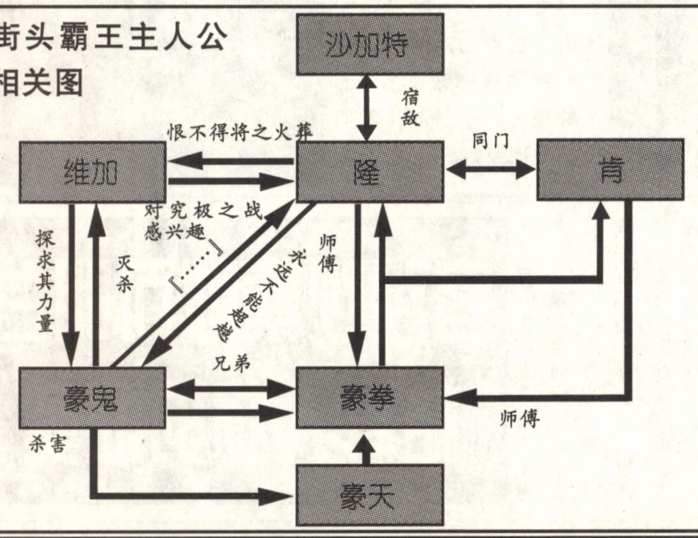
隆并没有完美的精神力量，有进也会输给这种力量。于是游戏中出现了「杀意的波动觉醒了的隆」这一形象。此时的隆已控制不了沸腾的强大邪恶力量，开始疯狂了。结果，他所到之处……，这在PS版「ZEROS」中，感兴趣的人去玩玩吧。

人物身上被加以各种性格和细致的设定，原来不能使会的「エナ」也可以试试了，对于游戏人物来说，这也是魅力之一。

在StreetⅡ中战斗时的隆还只是个「寻找强大对手」的人。但是随着豪鬼这一人物的出现，围绕着「杀意的波动」而展开了内心精神深处的故事。相关图中收入了直接相关的人物，如加上别的人物后就形成更大的轮廓了。

前面谈的话只是些闲谈，实际在游戏和对战中并不能有多大作用。尽管现在的人物魅力已不能只做为一个游戏人物来对待了，但是关键是用自己的手自由运用人物。只是了解一下他(她)在游戏中见不到的侧面，了解故事的背景也不错的。

街头霸王主人公相关图



关于异类的思考

称为巨汉、マッチョ、デカ等的人物在对战格斗游戏中也是必不可少的。不过其中：谁是第一位的呢?」下面就设定进行一下分析和比较。

第一位是待魂中的地震。380磅约626公斤!而且身高有284cm……

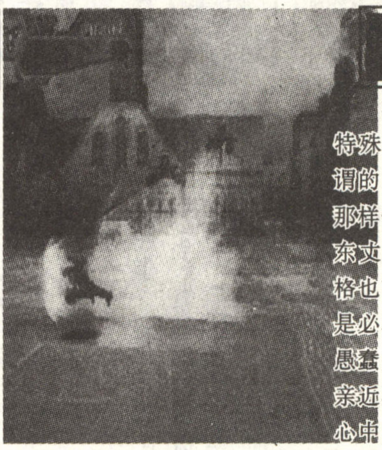
第2位是KOF系列中的陈国汉。227cm203公斤，130公斤左右就是デカ人物的基本数值了。不过きかイオ的48.7吨是另一回事了。

四种有着显著特色的人物类别



投掷系

身体沉重却具有一击必杀的投掷技的人物，由俄国红色旋风桑吉尔夫建立起来的一伟大风格。得到了最佳人物奖的奖赏，是个面向那些玄人（喜欢吃苦的人）的人物，有种过于强大的感觉，平衡调整也很了不起。



搞笑系

在数个人物之中，还有特殊狙心系……也就是所谓的“搞笑人物”即有象丹那样性格清晰的人物，也有东丈那样随时间的流过性格也改变的例子。虽然并不是必不可少的，但或糊涂或愚蠢的样子，让人感到一种亲近感和放心感。可以说是心中的绿洲吧。

灵异系

由特殊事件而引发的灵异系，换句话说是“超越了普通轨道的奇人异人”。必须外表具有很强的冲击感。灵异系的人物如能有技巧训练掌握，就是个强的人物，反之则是个不易用的人物。由于这种两极化，所以要成为最强的人要先认真练习。



狙心系

庵、艾米莉奥等，有的人受到女性爱好者的支持而蔚然成风，也有的人物一直在投票榜上占据高位。在续篇中制作者们更加尽力地设计各种设定和演出。观看的同时是否会有想跳舞的快感和心中的沉醉呢，这正是制作者们所希望达到的。



客观观察就可明白格斗人物的深奥

在格斗对战游戏中人物占有非常重要的位置。也许有许多人不注意的人物，对战时就不能全神贯注。也许这些过于专注的人是把人物做为人物自己了吧。

稍客观来看：可以看出一些有趣的地方。为什么人物外表是那样的呢？为什么会是这种性格。数据呢？玩者对格斗游戏的心理，制作时下的功夫，看起来都是很有趣的。

先看看主人公。格斗游戏的主人公都具备有相当严格的条件，一般意义上美学好是不够的。还必须是谁都可以轻易上手的人物。

女主人公中，春丽首先得到了许多的喜欢。为了让她与别的女性人物不同，就连衣装都没有零星细小的地方，可以想出为了树立新女主人公的形象而下的苦心了。

此外，格斗游戏世界中带来很大影响的是宿敌与对手的存在。优秀敌人的产生才可以反衬出主人公，游戏才反映出非凡之处。没有一个好的敌方角色，这个游戏的世界也就不那么紧张了。

还应在配角人物的附助，这样有仅个性多样而且有趣。全都是一样的人物反而一定枯燥。人类社会是这样，游戏也是这样。

游戏中人物的个性符合各自不同的游戏是最理想的。正直的人物应进行直接攻击，而反面人物则会发动让人讨厌的进攻。看到这个与游戏性相联系的观点，也就可以发现游戏中人物的深奥了。

优秀的表现手法可以把人物的性格，从走路姿势和站立的姿势中反映出来，让玩者在不知不觉中感受到，这样的人物才可以说是一个优秀的人物。

从这些观点客观地来看人物，在玩者的立场中也可以看出人物的深奥，在游戏实际感受人物深刻魅力的同时，我们希望会不断出现更多优秀的人物。

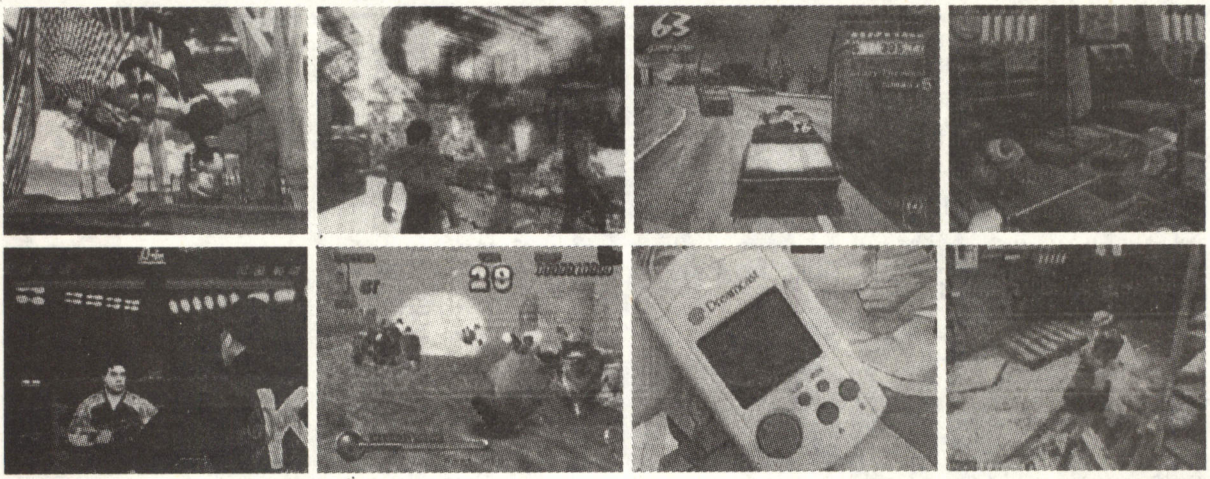
NAOMI 现在与未来

The Last System Board of 20th Century

文/齐普田

NAOMI 参与会社

ENDING/LAIJK	SAMMY	TOLJEC
CAPCOM	JALCO	BEASCO
GEIP	SEGA	VIDEOSYSTEAM
彩京	TECMO	



改变游戏店!??? 进叙 NAOMI 的潜在能力

NAOMI 可以说是业界所期待的硬件了。有仅是与 DC 的连动，还含有解决游戏店中各种问题的可能性。NAOMI 会给游戏店带来什么样的变化呢？是否同人们希望的同样呢？

首先，在游戏中心的各种游戏并不是统一规格的，而且由各公司的主机组成的。因此，主机力量弱的厂商要做出有趣的游戏，要面对十分严峻的条件。

但是如果出现了那种别的厂商可以轻松加入的主机的话，即使是主机能力差的厂商也可以用自己的设想和经验取得成功。一直想做却做不出来的游戏，可以与更大厂商合作或在同一基础上竞争。也可以预想出暂新的构思在游戏中出现的情景了。

NAOMI 采用了性能极高的基板。但价格却很低。表面上这与玩者并无关系，但是价格低的话玩者只须花 50 日元就可进入游戏店。而且使得玩者玩的时间多少变长了一些。也就是说只花 100 日元就可玩长的游戏。特别定对战格斗中 CPV 战变容易了，或是可制作出更加漂亮的动作和射击游戏。

更让人期待的是 3D 多边形的高性能，和充实的通信机能。用 3D 多边形可以制作出在自己的视角中被周围世界包围的游戏。再加上通信，在家用机中难以表现的各种通信类型也会出现。现在虽然很少，但今后??? 的 4 人同时对战类型或是想由不同视角来玩的 D&D 那样的 3D RPG 动作等游戏也许会出现许多。

随着与 DC 的连动，自己的数据可在各种场所进行读取或存储的游戏也将会产生。家用机中培养的人物在街机中使用，或是在高级别游戏店中锻炼自己的人物，也许各种各样的构想都能够实现了。

众多街机开发者的梦和独创构想的实现，不仅主机的设计不足，还要花费过多的开发费用。还有玩的时间过长等各种限制。因此一些有能力的开发者转向了家庭用机。这种情况可通过 NAOMI 得以缓解，也将确保游戏店的有趣性。

NAOMI 不仅有和 DC 的连动，新构想的周边设备也有很大的可能。期待也很大啊。

NAOMI是什么?

NAOMI的发表是在1998年的AM show。当时世嘉的摊位中设立了NAOMI的位置，参考展出了死亡之屋2、ZOMBIE REVENGE、BUGGY等。与MODEL3相比也不逊色的画面让周围的人都大吃了一惊。

这个NAOMI是com-swmer机，构成也与Dreamcast几乎同样，这从左侧表中可以看出，实际上做为NAOMI第一个作品的死亡之屋2已决定向DC移植，预定于3月25日发售。刚刚被系列化了的卡普空的powre stone的移植，也提前一个阶段进行发展，实质上除了RAM容量不同外，几乎是一样的。

另外NAOMI的基板本身也进行了包装，看起来非常简洁。空白处打上了铅字等处可以感受到与MODEL1～3时代明显的不同。

在option中还可增设CD-ROM，请注意一下届时的展开。

NAOMI规格

CPU	SH4:128bit内藏RISC CPU (动作周波200Mhz 360MIPS/1.4GFLOPS)
主芯片	PowerVR2
音声主控	SUPER INTERJUIT・SOND・PORESSER :32bit RISC CPU内藏(64CHANEL ADPCM)
主内存	32MB
缓释内存	16MB
媒体	ROMBOT
最大同时发光色数	约1677万色
画像处理机能	凹凸生成 雾化效果 半透明效果 多边形自动方位调整 平行处理及加重平均 轮廓光滑处理 周围环境光反射 反光
游戏规格	JAMMA VIDEO规格(JVS)
扩张机能	CD-ROM对应预定
其他机能	时钟机能









NAOMI的可能性

谈到NAOMI的可能性，可以看出以下的两点。

首先第一点是除SEGA之外的参加厂商从开始时起就十分的多。例如，ENDING－LAGIC、KEIBU、TECMO、彩京、JALCO、BEASCO、TURESURE、CAPCOM、Video system合计10个公司。卡普空已经发售了Power stone, SK BAI3，死或生2也被发表了。以外的厂商也不断推出游戏，新近加入NAOMI的厂商也有许多。

第二点是DC的Video memory的存在。从发表之初就考虑了使用Video memory交换数据，在GAMEST1998年11月30日的铃木久司副社长采访中，从谈话中也可以看出今后的期待。

新题目的期待

NAOMI发展后约半年时间，加入进来的各方厂商就已预定了众多游戏的系列化。

应当注意的是2月17日～18日举行的AOV show中，发表了新规格的Video Game全都是NAOMI的游戏。可能今后大部分开发将以NAOMI为基础。既有NAOMI这一主机置于街机上的思法。也有与DC各种配合（移植或是Video memory）的可能，要考虑的素中也有许多分歧。

还有一般游戏中已见惯了的??? 的美丽画面，而据说NAOMI完全不逊色于前者。究竟能否更加漂亮，更加高性能顺利的移植到NAOMI上呢?

左边表中是现在已经得到确认认了的全部NAOMI标题。SEGA的游戏仍占有大半部分，但还有许多别的厂商开发的作品，预计今年夏天NAOMI将全力出击。

NAOMI 游戏一览

游戏名	类型	厂商
ZOMBIE REVENGE	ACT	SEGA
AIRLINE BIRLOPT	模拟大型筐体	SEGA
对战 PUZ COODSTONE	PUZ	SEGA
CARSH TAXI	DROP	SEGA
RINGOUT 4X4	ACT	SEGA
GIGANT GARM 全日本摔角2	对战格斗	SEGA
死或生2	对战格斗	TECMO
GUN BEAT	ACT	TLEJEC

汇集了充满迫力的游戏!

NAOMI和DC

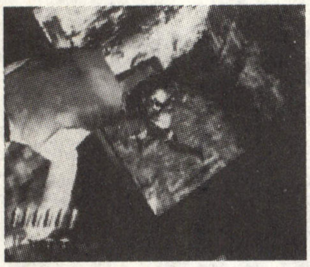
1999年2月17日的现在，NAOMI中发表的来息SEGA的游戏有：『死亡之屋2NAOMI』，卡普空则发售了『Power stone』。做为NAOMI的特点，是其与DC几乎同样的样式使得移植起来简单，街机或是家用机做起来都很简单。

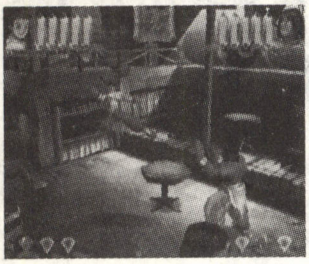
『Power stone』已经在发售了，『死亡之屋2』将于3月25日发售。在AOV show中展出的『GIANT GRAM全日本摔角2・IN武道馆』已决定移植至DC。至于『ジャイアントグラム』计划利用ゴゾズ达到街机与家用要的连合。

对于这些厂商的想法，GAMEST1998年11月30日号对SEGA社长铃木久司的采访中就曾谈到，『通过Video memory在家中产生的东西在街机是否也可使用呢，例如在街机中进行赛车游戏的提升性能。(略)』。

在2月28日号中卡普空冈本氏的信中也曾写到：『用NAOMI制作之是DC。用DC。用DC练习，在街机对战!』

现在这两个发言中的内容都正处于具体化的状态下。Video memory的配合，街机与家用机的连接也许会成为今年的主题。







operators ??

人们对NAOMI的期望很大，但实际上认为NAOMI怎么样呢？在Show的现场，我们采访了几位眼光最为挑剔的操作者。

首先最初见到后感觉到的是NAOMI画面的优秀。『画面的漂亮让人惊讶』(29岁的操作者)

画面美丽是所有人共同的见解，但其中也含有『虽然知道画面好，但与别的画面相比又好在哪儿了呢』，或是『相似的画面没有个性』的意思。

的确，同样是NAOMI主机的作品，表面看上去很相似的可能性是有的。但是认真观察可以看出NAOMI的题目只有SEGA和卡普空的，既然是同一厂商的作品，画面相似是当然的了。重要的是周边同伴的作品，等这些作品出现后才是评价NAOMI的时候。

由于必须通过NAOMI的游戏还未出现，我们还可以期待在各种构想方向下充分运用NAOMI的作品的出现。做为玩者来说一定都希望着：大范围游戏的开发』。另一个玩者关心的问题是与家用DC的连动和NAOMI的价格。

家用机的问题是：移植过早则之后的效益不如人意』。在快速移植方面能看到强烈的抵触反应。如果连动的设定已经下来，也就应当考虑到这种反应。

对于家用机连动之类的东西，肯定的意见与否定意见各占一半。如何下大功夫制作出可连动的游戏，这要看厂商的本事了。

至于价格问题，虽然有低价格的宣传，但在被采访的人中仍有人认为NAOMI是『高性能・高价格』的主板。可以看出受到以前高性能・高价格影响的人们的疑惑。

要消除人们的疑惑只有用PDA的交换来解决，必须向前玩者所要求的方向发展。

要注意的是：不过是个普通游戏』的意见也很多。事实正是如此，做不出好的游戏一直是业界构造方面的问题。一直说要出好游戏却给终没有改变。有时不向厂家呼吁需要什么样的主板系统，结果就不会改变，这不是对NAOMI的否定，而且感到了对NAOMI要求些什么的重要性。

走向NAOMI的道路

在NAOMI之前SEGA又出了哪些主板呢？以下是其中的过程

(1985年)
ハングオンボード(主板)
●搭配16Bit CPU，之后进化为space主板。代表游戏是ハングオン(85年)

(1986年)
system16
●搭配了16Bit的Video Game主板。代表游戏为MEGALING(86年)、fantasy zone(86年)、SD-(87年)、ゴールデンアックス(89年)等。

アフターバーナー主板(X主板)
●搭载两个16Bit CPU(68000)，声音方面搭载了280°スプライ中加入了变焦机能。代表游戏为アフターバーナー(87年)

(1988年)
Powerドリフト主板・(Y主板)
●搭载了3个16Bit CPUT 280°スプライト加入了变焦机能和画面回转机能。代表游戏パワードリフト(88年)

(1990年)
G・LOC主板(Z主板)
●具有两倍于Y主板的表现力。スプライト时代最强的主板。
代表游戏为G・LOC(99年)

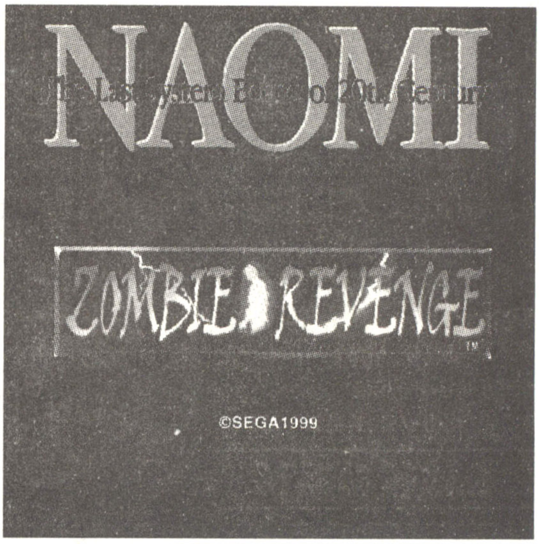
(1988年)
system 24
●对应24K h2的显示。3.5公分FD提供软件的主板。代表游戏ホットロッド(88年)ヴイングランド(88年)、クラック Down(89年)等。

1991年
モデル!
●　32Bit　CPU(V60)16Mhz。每秒18万多边形。代表游戏有ベーチセレーシング(92年)、VR战士(93)等。

(1994年)
MODEL2
●32Bit RISC CPV 25Mhz.可纹理绘图。每秒30万多边形(天纹理时为90万多边形)』代表游戏有梦游美国(94年)、VR战士2(94年)等。

(1996年)
MODEL3
●CPV为Power PC 603ev,166Mhz。每秒100万多边形。1600万色全彩纹理绘图。代表游戏、VR战士3(96年)、电脑战记VTTURON(98年)等等。

Side Party的NAOMI战略
●NAOMI除主体SEGA外，还有很多相关厂商的加入，但现阶段公开具体内容的作品还很少，既然这样，就直接向各厂商打听一下吧。



基本操作

ZOMBIE REVENGE 的基本操作是1个摇杆加3个按键。以摇杆操作人物，以按键作用出各自对应的动作。

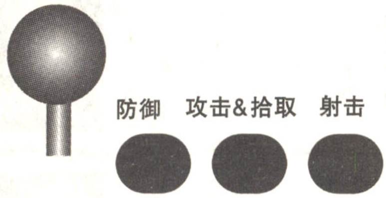
以下便是3个按键的说明

- ●防御(G)键
- ●攻击(L)键
- ●射击(R)键

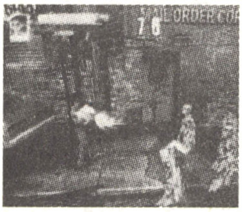
和动作相对消，有某些特定的动作需要将按键同时按下。就比如下图所示的那样。

特殊动作最重要的要点例如『摇杆方向输入+G键便能作出奔跑的动作。基本只要移动的速率和方向未掌握好，便难以从敌人的范围中逃出，所以冲刺这个动作在本游戏中是绝对不可缺的。

基本操作



后方攻击	G+R
全方向攻击	G+L+R
DASH	摇杆前+G
DASH 攻击	DASH 中 L
HOLD	L





使用武器

相对于基本动作，还可用枪作攻击，所3名角色也装备有不同的枪。

然而，在游戏进程中亦能夺走敌人所持的武器，或可能破坏沿路出现的木箱，从而得到强力武器。在入手的武器上分别有「L」和「R」两种攻击方法。用途也根据敌人不同而互异。

针对持有武器的敌人，最简单地便是用冲刺攻击敌人受创，以自己的行动力来夺取敌人的武器。

毒岛力也



肉搏战非常优秀的角色，在近距离战时能对敌人造成较大伤害。然而连续技发动的速度相对就较慢。以单发技为主，伺机连打L键是保证安全的战法。



LLLL 毒岛流真空斩
RRRR 毒岛流来杀冲
HOLD中L 毒岛流一本背
HOLP中R 毒岛流四季(连打)
d+R 毒岛流华火(连打)

琳达=罗达



枪弹战较为优秀的角色，可能会对敌人造成比其他人更高的伤害，然而另一方面，搏战的伤害值便非常低了。与敌人保持一段距离，活用冲刺，并大力依靠射击的范围是其主要战法。



LLLL GVNRISEVP
d+LLL HARP BREAKVP
LRLL STVMP KICK
HOLD中
LL BREASH BOMB
RR NECKSING DROP

史蒂克=不来德林



肉博战、射击战能力都较为平均的角色，操作极易。拥用着高速的连续技 STOCK RASH 而对较远的敌人进行射击……HOLD 攻击是其长处，要多加运用。



LLLLL STROCK RASH
LLR LEGS RASH
HOLRK
LLL STOCK BREASH
RRR BVMELAN KILK
d+L连打 SHOLD ATTACK

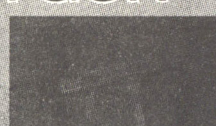




散弹枪，以L打击，R键发射，并具有发火功能。

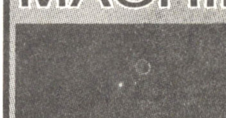
SHOTGUN

连射性非常优秀的自动步枪。R集中前方一点，L则可进行广范围的射击。



MACHINEGUN

对广范围内敌人进行爆炸攻击的手雷。使用次数仅限1回，但拥有极高杀伤力。



GRENADE

"AIRLINE PILOTS"是指向本格驾舱模拟类的大型筐体机。操作系统是以操纵杆为中心，控制尾翼垂直板的左右发动机出力，全翼的涡轮操作，车轮的升降控制，一切都实实在在地给玩家身在飞机架舱里的感觉!

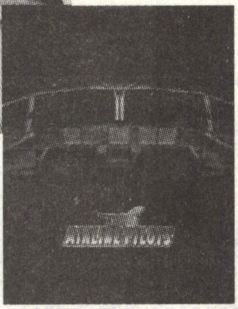


由世嘉创造的本格体感飞行游戏即将登场。



而且，画面由3个屏幕组成，依靠NAOMI的机能而带来真实至极的临场感。

或许有人会感到这个游戏的难度偏高了些，那么SEGA还为玩家准备了练习模式以供熟悉本游戏的系统。



为了全面体现真实的航行感觉，此游戏的制作过程中特地邀请日本航空株式会社以协助，因此在操作上真可谓与真正飞行员一般无二了。

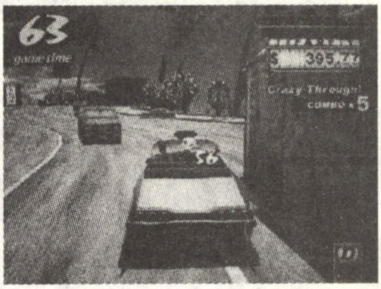
这个赛车游戏的规则说起来非常的简单。游戏的基本目的便是将客人以最短的距离送到目的地去。



坐车的客人请看仔细了，我们将以最快的速度到达目的地，但请别受伤了!

此游戏的舞台是在美国西海岸的都市中，玩家在这个由NAOMI构筑的个大都市中横冲直撞。

在这个城镇中有着许多站在道边的客人等候坐车，玩家便可就近接他们，并要求在制限时间内安全地把客人送到目地，然后便能收到相应的酬金。因为有着"疯狂出租车"的标题。因此不要求玩家做一个老老实实的出租车司机，在道路上任意行驶，无视一切交通规则，以到达目的地为唯一目标，因而能够被称为"疯狂"。当然，保证客人的安全也是必须要注意的，不然车毁人亡怎么再收酬金呢?



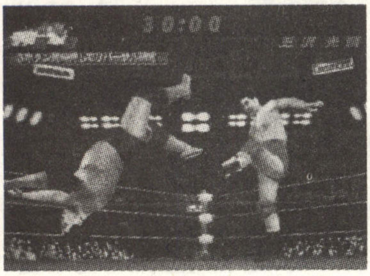
1997年10月家用机与业务用机同时发卖的《全日本摔跤Fvtvring Virtra》在经过强化后又出现在NAOML上，名称为《GIANT GRAM全日本摔跤2 IN日本武道馆》。



最安的DC连动游戏隆重登场!马场先生大力出击!



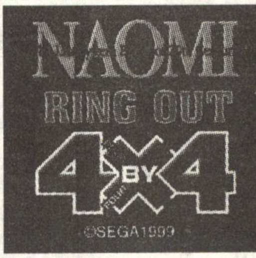
这款的游戏最引人注目的是先前了发表的同名DC游戏。玩家可以用PDA将自己培养的选手资料下载，并插入筐体专设的PDA插口，以此来与同道论衡，展开一场60分的激斗。



登场的选手有三沁、川田、小桥，并且有其他闻名选手决定紧急参战。而为大家尊敬的已帮的马场先生也依然健在。

摔跤游戏已登场15年，而究报的系统则在这集结!

4人在一个筐体中进行游戏是否有些想像困难?控制它在中间，4名玩家各自坐于一方进行碰碰车的游戏。这便是AM4为个大玩家献上的新奇的游戏。如果能约上了3个朋友一块机厅，那么此款游戏，必然是最能带来快乐的了。



这款游戏的最大特征便是筐体!以4人组成快乐的热汁。



游戏的规则很简单，即控制自己的车将其他对手撞落擂台即可，剩下的最后一个玩家便是胜利者。

游戏内容一如同类型是将回转的球逐一消灭的类型。由于球是由立体构成的，因此在判断上和以前略有不同，需要认真体会。



NAOM最初的PUZ游戏便是这款对战PUZ CLOVRSTONE了。

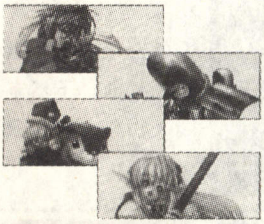


去年5月，一款兼具速度与射击快感的游戏在街机上出现，而由TVEASVRE开发的此作第2弹也在NAOMI上登场。这即是“GVN BRAT”！

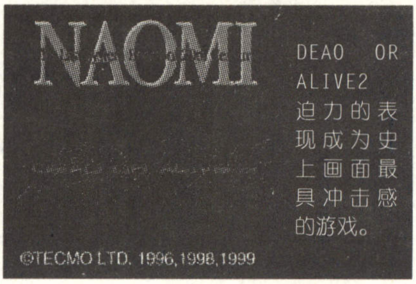


有关游戏的内容非常简单，就是驾驶着各自的机车在公路上前进，并一路射击企图拦截自己的敌人，在限制时间内到达目的地即可。

除了通常的竞赛，此游戏还对应最多4人的通信对战模式。激烈的战斗必然使玩家感到极大的快感 。







这是现在NAOMI上最令玩家期待的大作了。“DOA2”一个与过去划清界限的格斗大作!

现在正处于开发的重要阶段，离最终成形还有一段时间，但我们已能从TECMO提供的少量图片和街机展上的片段来感受这款效果逼人的对战格斗。不仅在人物体势、装束、动作、神态、细节方面都极为逼真，连得即时演算的背景也几乎临架于至今为止一切同类游戏之上，充分体现着NAOMI基板的不凡之处。

尤为人称道的是，在本作中还存在着不同层次场地的设定，比如玩家将对号打下悬崖，自己也跟着跳下瀑布潭中继续战斗。





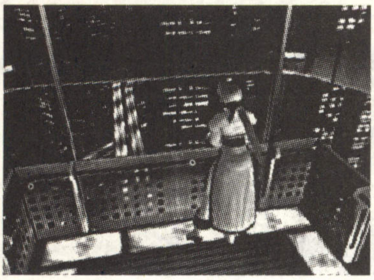






SCOOP!新映像上透露出来的信息

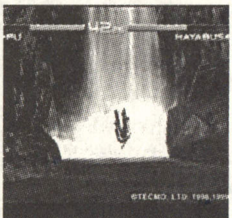
在东京游戏展上，**TECMO**放映了一段以前不曾公开的动画，从上面这些图片中可以看到一个富有魅力的新角色。金色的头发，在电梯中的身影……她是谁？又以怎样的武功加入到这场战斗中的呢？离成品上市还有一段时间，相信到时**TECMO**凭借他们新创造出的女性角色，又将受到“**OVA**”**FANS**的拥护和青睐。

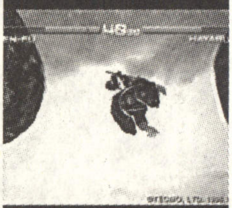


一赌生死！向着第二个地区

“**DOA2**”除了在画面大幅改进和调整游戏性平衡度外，又用了新的系统对玩家的视觉造成极大冲击。正如大家所看到的，“**DOA2**”的场地是一个开放的布局，元福一掌将隼龙打落瀑布底下，随即自己也纵身跳入潭中，再现了一些功夫片中的场面。这不仅丰富了对战的趣味，同时也在战略上对玩家提出较高的要求，因为要求适合不同的场地，但无论哪个关卡和哪种地形，在画面效果上都极为华丽，每分每秒都让玩家有着发自内心的惊叹！











第二游戏厂商的战略

要制作什么样的游戏呢?

自从前几日的Aov show之后，又不断有新作品出现在NAOMI阵中，应该注意的是除NAOMI的母体SEGA外厂家(Side party)的动向，NAOMI以大厂商CAPCOM以首有众多的Side party参加，仅这一点就能引起业界相关人士的高度注意。

但是对于玩者来说最关心的是众多Side party能为NAOMI作出什么样的游戏呢?

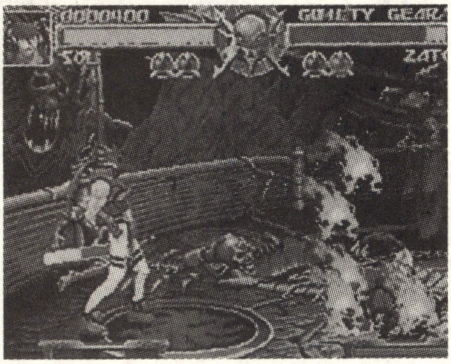
2月份的现阶段确定下来的厂商的作品有正在制作的『power stone』(CAPCOM)，以及专辑中介绍的『死或生 2』(TECMO)。『GUN BEAT』(TREASURE)，アイトル雀士スチーバイ（デズ，ブゲ），还只有4个作品。

各标题的发表

业界记者曾直接向各厂商询问今后会做出什么样的NAOMI游戏。这也许是对开发中各方的一种强迫，因此遭到各方顽强的抵制而陷入了苦战……。至于结果，大多厂商都回答说:『还不能发表。』本想为读者带来说好消息，但结果却不了了之了。

但是其中仍有一个公司做出了『可以发表』的让人高兴的回答，这个厂商就是SAMMY工业。在家用机上得到好评的ギルティギア，它的续篇『2』已决定在NAOMI阵中出现。也许是打算与家用机接轨吧。虽然发卖期未定，但希望是很大的。

STOP! SAMMY制作的“ギルティギア 2”在NAOMI上登场!



CAPCOM将于年内发表5个游戏

尽管还不能发表题目，但至于要制作何种风格的游戏，有的厂商还是表达了自己的心愿，下面把各厂商的一些说明介绍给大家。

首先是power stone的生产者最先加入的CAPCOM的说明。

『虽然名字还不能说，但会有5个左右的产品(也包括Lessons的东西，细节不能说。对不起……)。谈到有哪种类型时，回答中有使用主板间通信的作品(例如SPIK OUT或电脑战机)，和不同的对战格斗作品(例如power stone)等，预定于年内发售，不久就会发表了。』(株式会社CAPCOM开发本部副部长　船水纪考)

这是个惊人的事实! CAPCOM要制作5个作品。就象power stone那样，CAPCOM的NAOMI作品一定是值得等待的。

尽管KEIBU、BEASCO、video system等还没有正式发表作品名字，但还是告诉我们是什么风格的作品。

『预定风格为赛车游戏，占卜游戏、犬游戏3种。』(犬ゲ株式会社开发部部长　富泽敏明)

『现在正在计划NAOMI的麻将游戏。』ボウズゼブゲ株式会企画部广告宣传科开发本部)

『正在制作赛车游戏。至于内容还请等等再说。』(video system株式会社生产室室长代理　林泰伸)

不管怎么说，这表明加入的各厂家，都在名字发表前已开始了自己的工作。编集部预测，春夏之间将拉开真正NAOMI游戏名字的大幕，出现的会是些什么呢?

第二软游戏厂家对NAOMI的见解·构想

□CAOCOM

如果是街机的担当者，可以说是梦想的主板了。(开发本部副部长　船小纪考)

□KEIBU

NAOMI的特征是多彩的光表现和通信，使用这些特征就可以作出引人注意的作品。”(开发部部长　富泽敏明)

□BEASCO

NAOMI的主板也发挥与DC连动功能的主板。利用video memory等的“DC连动”，请大家耐心等待。(企画部广告宣传科　三浦纪子)

□SAMMY工业

NAOMI主板不仅仅是家用机、专业用也是高精度的主板。今后的video game，家庭与游戏中心的连系将是主要形式，应该向着双方共同发展的方向发展。

(AM营业本部业务部销售促进　竹中博史)

□vedeo system

NAOMI的设计也许会成为今后街机游戏的标准。与DC的互换性也很有魅力，相反，与家机的区别将成为个课题。至于新接口和短时间的满足度，关键是回到专业用的出发点。(生产室室长代理　林泰伸)

□彩京

以前是用MODEL2进行开发，与之相比NAOMI的高性能就象是梦一般的硬件。由于以前硬件的制约，车赛和格斗之外的游戏不容易制作，但如果有了NAOMI，一切就都解决了。(开发部部长　中村晋介)

□END/RAIJUCK

现在的NAOMI的设计仍在努力的改进中。一部分的计划在进行中，一些构想还在实验中，请耐心等待。(ENDING/日比进)

□TRUESURE

在程序库混合的现在，可以说是处于一个容易生产制作的环境：NAOMI不但是高性能机，制作3D游戏同又无大的不足之处，给以一种坦实制作的主板印象。(代表社长　前川正人)

真希望出现这样的游戏

建议之1 用高机能强化表演

作为『消失了家用机和街机间隔阂』的产品，丝毫不逊色于街机的家用机游戏将不断出现。在声音视觉方面反倒显得家用机更优秀。

动用可增加游戏性的表现手法，具有与DC相同构造的NAOMI在声音和视觉方面更加强大，这样就可以大量出现从未有过的暂新设想的游戏。不过游戏性是否将向街机发展呢，这也许将会成为未来的一个问题。

・バッアードラグーントライ(Ⅲ)
・Thunder force Ⅵ
・山脊赛车 types

这些作品游戏性中的创造性高，演出戏剧性也很充分。虽然有CD-DA和Movie等问题，但与DC之前的家用机相比，可以说性能向上有一个飞跃。NAOMI本身能做出同样优秀的作品吗？

从另一个观点来看，『软件具有影响力，但硬件方面差』的街机厂家，通过NAOMI的出现又可以更进一步了。特别是RAL-JECK、GEIBU、彩京等专业射击厂家，已尼决定了加入NAOMI。

・苍穹红连队2
・ICE BLADE2
・SPIKE OUT3

希望保持原有游戏性，展开更加有戏剧性。

建议之2 本月的OO!

NAOMI的魅力不仅仅于在高性能，还在于与普通主板在同一等级上交流。换句话说说是『可以在某种跨度间交换主板』。

但所有游戏都可以进行交换的话，玩者就会对游戏产生困惑了。具有了游戏的互换性是短期的改变，时间长了玩者也就烦了。这样的游戏实际上现在就有。

・BEAT MANIA

这是代表性例子。基本系统制作原好，下一个作品的开发就省事多了，主板便宜玩者也放心。

・COUNT LET LAIJING
・SPIKE OUT

计划十分周密后制作而成。做为多边形游戏的情况下，MAD构成和敌人的出现模式都值得再玩一遍。有时间的还可以加入新的人物和一些微小的技巧。

建议之3 Video memory构想

DC中有『Video memory』这一记忆媒体。以前NEGEO也有记忆卡之类东西，这些东西再发展一下会是什么样子呢？

每秒60框的对战游戏，现代的家庭机和PC都还不能进行通信，如果街行也不行的话，就无法体会『与没见过面的人对战』的感觉了。

・樱对战

这样的街机作品在NAOMI上发表了。家用机中极受欢迎的『樱大战』系列中的人物，可以在更高性能的硬件上玩了。这一定会十分引人注目的。

不过这只是因为是街机游戏才让人注意。最重要的是，『樱大战3』中的用含有过关数据的Video memory连接的话，是否可以使用『主人公合体技』(即超必杀技)呢？或是在战斗上提高胜率呢？(就像本书中『NAOMI必要因素』中写的那样。)

如果这个例子行的通的话，就会出量大量有趣的游戏。例如：

・私立公平学园2

通过PS版中育成因素的连动，可以使用自创的人物在街中战斗。

不仅是与DC的连动，NAOMI通过使用Video memory这一方式，拓宽了格斗游戏以外的范围。先前提起的COUNT LET LAIJING也可带着培养大的人物，在各个Game center一共来现。

・DARK TICK SOUGVS

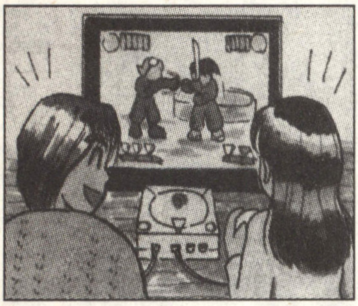
就会出现这种在培养人物间的『模拟对战』作品。

现在NAOMI与Video memory连接的机能，现在还没有，但并不是不可能有。SEGA以及众Side party还要努力啊。

NAOMI对未来的期待

性能极高但价格却惊人地低，在业界的相关者之间，NAOMI很快就引起了人们的注意。前几日的AOV show中，SEGAI不断推出新作标题，也许不久就会召开NAOMI的展示会。特集在制作中并在AOV show中的展示会。特集在制作中并在AOV show中出展的『GIAIVT GRAM全日本摔角Ⅳ武道馆』是基于Video memory的与DC连动的第一个名字，并成为会场中的话题。NAOMI引发的新游戏方法的提议，看来已经开始了。

当参加的各厂商都拿出自己的作品时，NAOMI真正的大幕就拉开了。



首先，买下该游戏的DC版，在家中勤学苦练并长期不懈的育成人物吧。

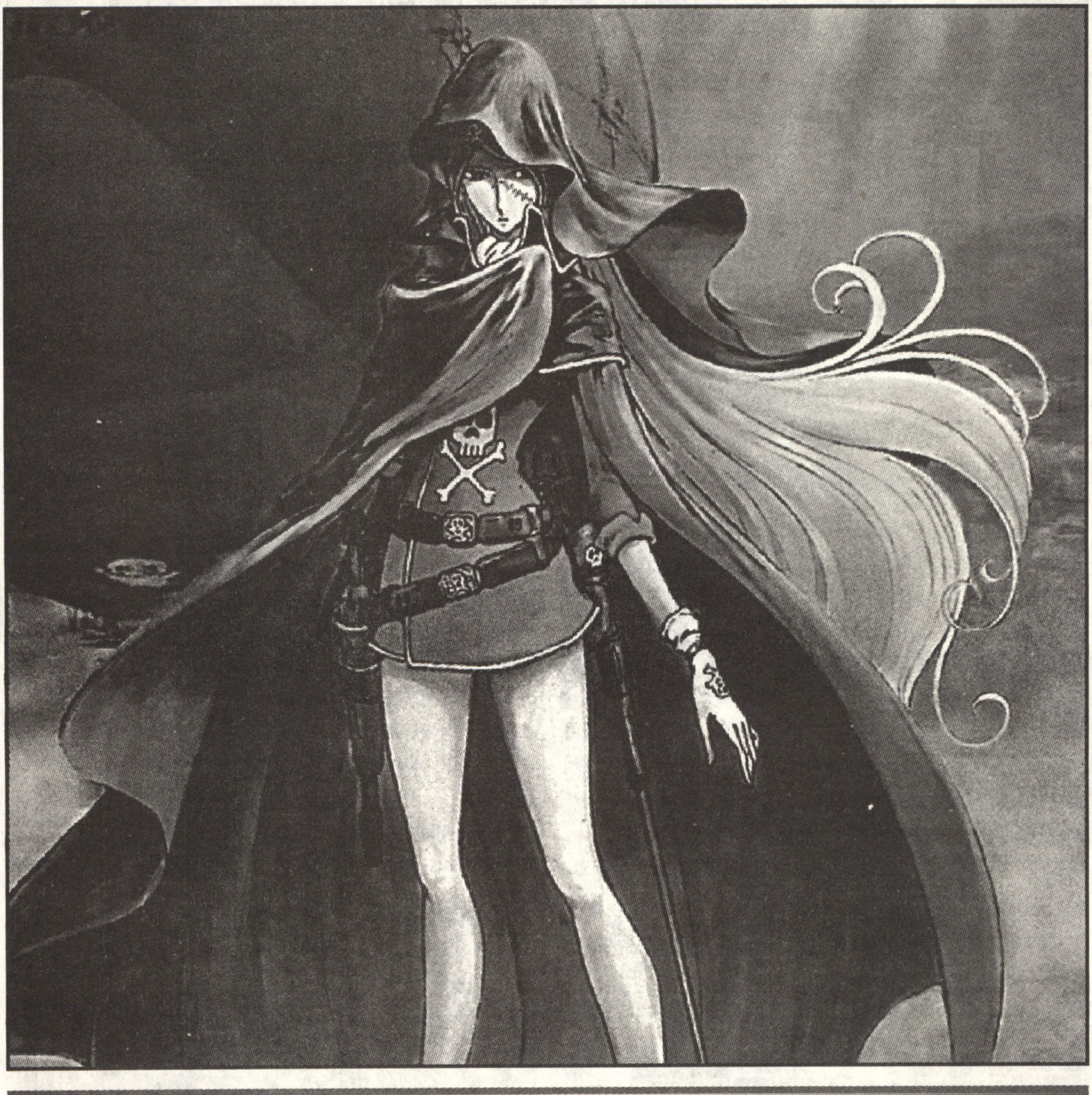


随后带着你的PDA，去街机厅检验你的锻炼成果，并以此来与天下玩友一较短长。

电子游戏广场

完全攻略





热销游戏攻略的大公开



PART 1

宇宙战舰ヤマト

宇宙战舰ヤマト

~遥远的惑星イスカンダル~

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:即时战略 SLG
发售日:1999 年 2 月 24 日　记忆区:6

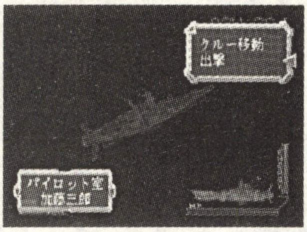
以往年的著名动画《宇宙战舰ヤマト》改编，在故事上以宇宙战舰ヤマト飞向遥远的惑星イスカンダル去寻找解救地球的方法为主。



基本操作与技巧指南

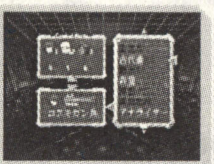
游戏与同名动画片的内容基本相同，目的是在 1 年内来往于イスカンダル星，其中ガミラス星人对宇宙战舰ヤマト的攻击也是很激烈的。玩者要操纵ヤマト进行舰队战，舰载机战，白兵战以及星际间的航行，在整个游戏中ヤマト的修理也是在规定时间内进行的，对各种突发性事件上处理的把握是很重要的，下面就是游戏的基本操作技巧以及故事的解说。

战斗



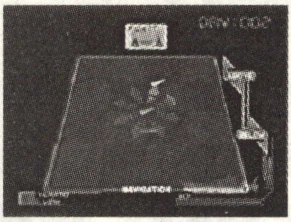
主要的战斗就是舰队战与舰载机战，由于这种星际战斗的区域十分广阔，因此首先要对战况作初步了解，以便实施最好的战略布署。

自动炮击设定

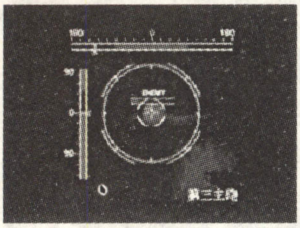


在射程范围内对敌人进行的攻击被称为自动炮击，在 4 个被设定的武器中，通常第二主炮与战舰的主飞弹是必须的，而第一主炮与向后射击的第三主炮要视战况来灵活变化。

TECHNIQUE 舰队战场合

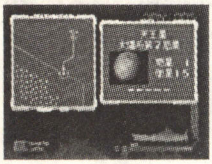


在舰队战中，要注意主炮要与敌舰处于同高度或是下方的位置才能进行有效的攻击，如设定自动炮击则设定在敌舰下方或是背面，再对敌舰的行动方向进行预测，就能把损失减至最小，并使敌人不能攻击到你。



■可以使用雷达的战斗

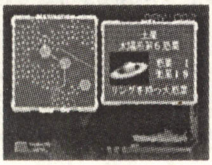
在可以使雷达的空域，只要捕捉住敌人的行动方向就可以做最有效的进攻，在战斗中按□键可以显示雷达画面。



◀要想预测敌舰队的航行路线，雷达是非常重要的。

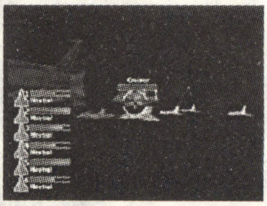
■不能使用雷达的战斗

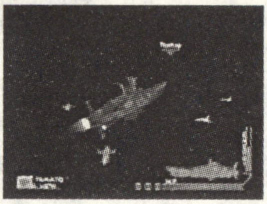
随游戏的进行，在星际间出现毒雾的场合，雷达就不能使用了，只能靠肉眼捕捉敌舰，只要能全部索敌就可以利用自动炮击了。



◀发现敌舰后要根据位置关系再发动攻击。

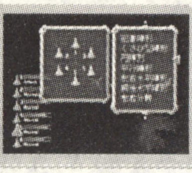
TECHNIQUE 舰载机战场合





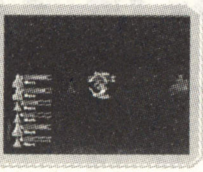
当有敌战机高速接近我方旗舰时，就是准备令舰载机队出击(黑虎队)。基本上敌机是不断从母舰上发出，因此舰载机战的目的是击破敌方母舰，如果在战斗中不能快速地将敌母舰击沉便会令ヤマト进入十分不利的长期战，这样会消耗ヤマト舰上的大量物资。当击破目标后飞机回归母队，然后再为下次出击作准备。

10 种类的 FORMATION



在舰载机战的场合，玩者可以对我们舰队的队形进行变换以达到最好的作战效果。

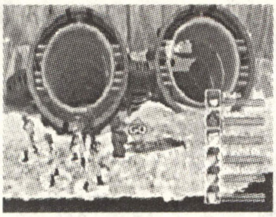
2 种攻击指示



在舰载机战中可以对目标进行“直接命令”也可以令飞机靠近敌战舰，普通状况下最好进行直接攻击。

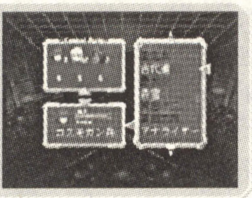
TECHNIQUE 白兵战的方法

当我方战斗员进入敌战舰后，便是以破坏敌舰内部为目标的白兵战，战斗员的个人能力在此以HP为准，在队伍的编成上各兵种的搭配也是相当重要的。



部队的构成

在白兵战中工作与卫生兵是必须有的，没有他们战斗是不能取胜的，攻击方面要有机枪兵与来辐兵。



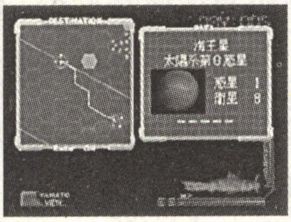
航行



由于目的地很远，而且还要与敌人战斗，因此要尽量进行迂回作战，以求最快到达目的地。

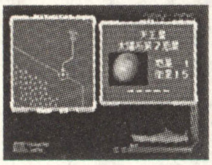
TECHNIQUE 通常航行的场合

除星际间的跳跃航行外，行星间航行要进行目的设定，航行时要尽量回避有大量敌舰或是星际毒雾的区域这些与战斗不利的地方，这样会节省很多时间。



■ヤマト的操纵

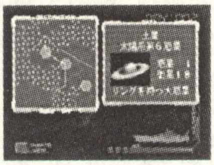
旗舰的操作有通常移动和战斗移动两种。在战斗时要将旗舰路线设定到有利的位置。



◀掌舵席基本上由岛大介来担任，当然也可以变更。

■目的地设定

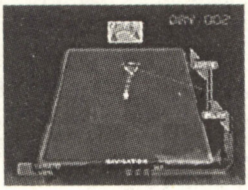
在舰桥的掌舵席中来设定舰船所要航行的路线，设定好路线后可以从雷达上进行检索。



◀在航行中必要时也要进行迂回路线的设定。

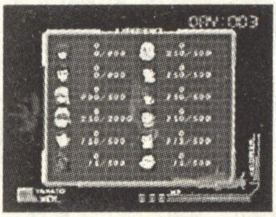
TECHNIQUE 战斗中航行的场合

在战斗中舰船移动的主要目的是敌人背后，而且要逃离对手的射击范围，在敌舰队密度较高时要尽量避免进入敌密集火力攻击的范围内。



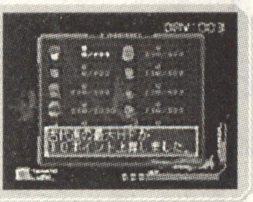
TECHNIQUE 战斗员LV. UP

战斗后，我方参与战斗的人员会因得到经验值而LV. UP，HP最大值也会上升，在今后的战斗中各人员的能力提升要平均分配。



舰桥上配备人员

各个工作岗位是只能配置1人，这样战斗后才能得到经验值。另外除休息中的人员外，舰桥上是必须要配备人员的。



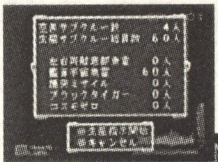
运营



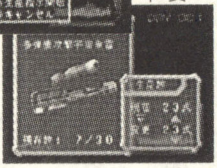
ヤマト在作战的间隙要有充分的休息，在这段时间里要对ヤマト进行修理和物资补充。

TECHNIQUE 真田志郎的任务

修理舰船以及生产消耗品全部由真田来管理，在舰内管理席中有修理和生产的选项，决定工作后分配人员来进行，各部门所分得的工作人员越多补给就会越早完成，特别是舰船人员的补给任务。



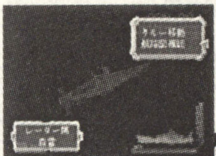
◀在修理舰船中要尽可能多地安排工作人员。



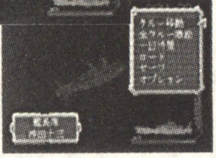
▶对有弹数限制的武器进行必要的弹药补充。

TECHNIQUE 其他成员

在旗舰中除了运营部门外还有雷达、医务室、机关室等重要的工作单位。其中古代进通常是舰载机的主要驾驶员，另外炮术席由南部担任，波动炮的射击则由德川机关长来担任，以上没有特别意外则不要换人。



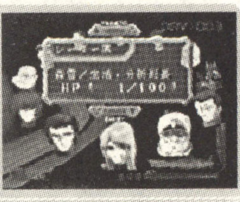
◀要想提前捕捉敌人，雷达室是最重要的部门。



▶运营部门的工作情况是战斗的支柱。

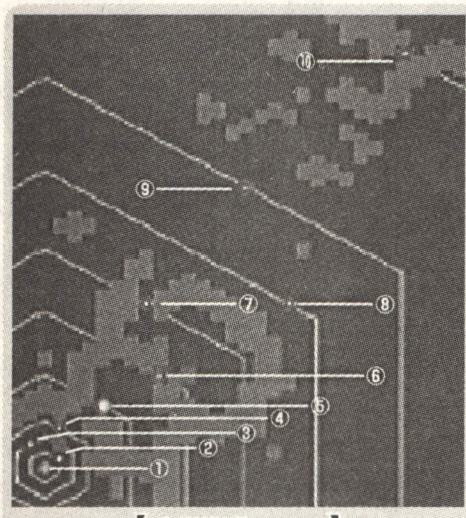
不要忘记休息

舰船内各部门成员经过一段时间的行动后体力会下降，此时要集中将体力下降较多的成员进行回复。



ヤマト发进!!目标是冥王星基地

游戏从此进行战斗，ヤマト所要面临的是进入太阳系后与外星人的初次接触。

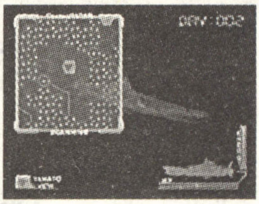


【太阳系 MAP】

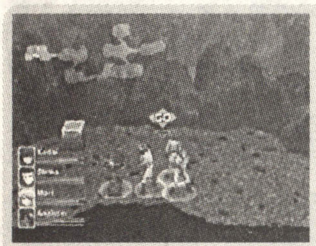
①太阳
②水星
③金星
④地球
⑤火星
⑥木星
⑦土星
⑧天王星
⑨海王星
⑩冥王星

古代进与士官学校的岛大介在观测宇宙时意外地发现了可能是由外星人操纵的不明宇宙船，另外为了拯救被放射能污染的地球，科学家们设计出能够进行外太空跳跃航行的波动引擎，由古代进等成员所组成的ヤマト小队准备驾驶其舰到银河系的深处去寻找可以拯救地球的イスカンダル星上的女王丝塔莎。





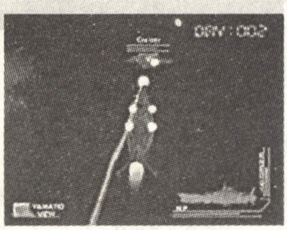
出次进行的白兵战

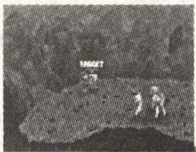


【火星攻略】

在火星上白兵战可以当作是一次训练，在队伍组成上攻击兵由古代进和岛大介担任，而雪则是负责恢复的卫生兵，在白兵战中值得注意的是卫生兵被击破后就会有全灭的危险。

ヤマト搭载了得到イスカンダル技术而制造出的波动引擎，使外太空高速航行成为可能，初次航行虽然成功，但不久波动引擎便发生了故障，为了要对引擎进行修理而被迫在火星降落，ヤマト的成员们在火星上所要面对的是模拟形式的白兵战。





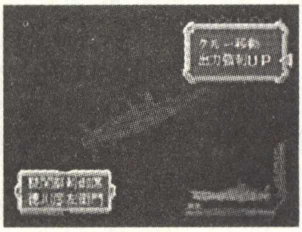
◀角色的等级会直接影响到白兵战。



▶ヤマト的成员们要经历一年以上的时间才能回到地球。

EVENT **能源填充 120%　跳跃航行成功!!**

可以瞬间地到达以光年为单位的宇宙深处的航法被称为跳跃，ヤマト离开地球的航行测试中选择了与火星为目的地，在跳跃航行时必须要将自动炮击设定解除。



甲烷海! 波动炮发射!!



【木星攻略】

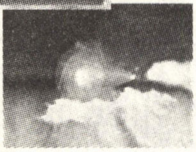
浮游大陆所进行的飞弹攻击经过一定时间后便会有情节发生，在事件中古代进担任战斗指挥，并且准备让ヤマト第一次使用波动炮。经此事件后在战斗中ヤマト便可以使用波动炮了。

在火星整备好后，ヤマト便开始向下一个目标木星前进，但是在靠近木星的航行中波动引擎又发生了故障，这是由于木星的强大动力所引起的，ヤマト被迫停留在这个被甲烷气体所包围的星球上，此时出现在ヤマト面前的则是传说中的浮游大陆。





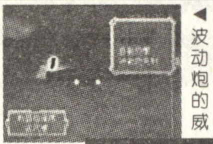
◀木星的浮游大陆是ガミラス星人的前哨基地。



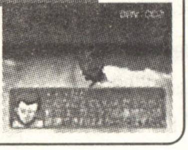
▶利用波动引擎的能量便是ヤマト的最强兵器。

EVENT **向浮游大陆初次发射——波动炮!**

靠近浮游大陆后ヤマト被来历不明的飞弹所攻击，在危机时刻冲田舰长下达了发动波动炮的命令，波动炮的攻击范围可以将前方三格内的敌人全部消灭。



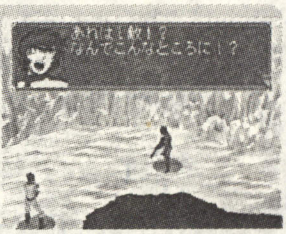
◀波动炮的威力将浮游大陆一击消灭。



▶浮游大陆上的武装令真田出现了一丝疑问。



在卫星タイタン探索

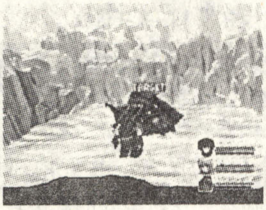


经过木星浮游大陆事件后，真田对现在波动引擎的强度十分担心，为了找寻所需的必要物质コスモナイト，ヤマト来到了土星的卫星タイタン，就在寻找这种特殊物质时ガミラス兵再次出现。

【土星攻略】

到达土星后，由古代进、雪、アナライザー组成白兵战队，雪与アナライザー在后主待机，而古代进则负责击破途中战车的任务。

▼战斗中尽快将最有威胁的敌人战车破坏。



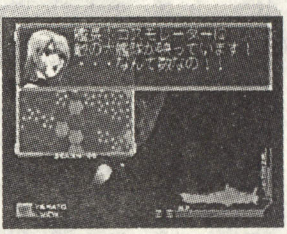
EVENT 发现不明战舰！——"ゆきかぜ"



在探索中发现了以前由古代进的兄长所指挥的战舰，这艘战舰在以前的冥王星大战中失去了联系，此时舰内已无生命反应，找到的只是古代守留下的コスモガン。



ガミラス军大舰队袭来

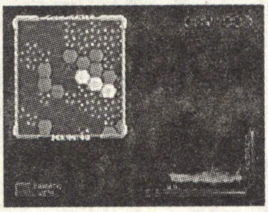


得到特殊物质コスモナイト后，ヤマト便可始向外宇宙前进，但是在就要飞出太阳系时ヤマト在冥王星附近发现了在此地等候多时的ガミラス军的舰队，此时冲田舰长便决定向冥王星基地发起进攻。

【海王星攻略】

要想通过敌人战领的冥王星区域，首先要通过海王星附近的小行星带，由于作战区域狭窄，波动炮是首先要考虑使用的。

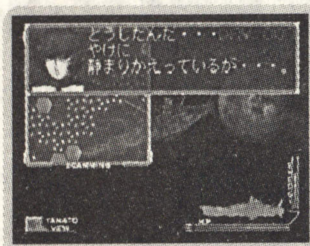
▼在海王星附近的小行星群内埋伏了许多敌战舰。



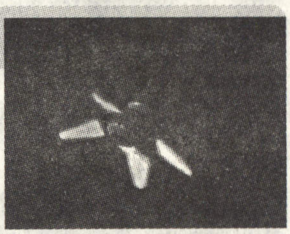
EVENT 发现三个超大型飞弹发射架！



ヤマト在追击敌人途中逐渐接近了ガミラス星人所设置的三个超大型飞弹发射装置，因此此时的首要任务是在飞弹发射前将它们全部破坏，此时舰载机可以出击。



ヤマト将ガミラス军新兵器击破



破坏了超大型飞弹后，ヤマト逐渐向冥王星接近。但是ヤマト突然遭受到不明武器的攻击，这就是ガミラス军设在冥王星基地的最终兵器——反射卫星炮，此时要令人员进入基地内将它破坏。

【冥王星攻略】

在冥王星中有很多白兵战要进行，因此在队伍编成中最好带上两名卫生兵。在敌基地内要注意通道中是有机关可以打开的。

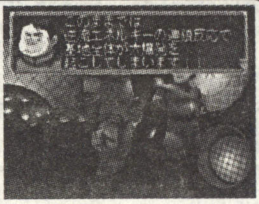


◀ヤマト降落在冥王星上后受到攻击。



▶在基地内战斗的目标是打开机关。

EVENT 组成特殊急袭部队将反射卫星炮破坏

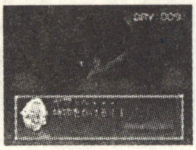


由于反射卫星炮体积十分庞大，因此要进入基地内部将它的发射系统破坏才能成功，玩者此时要进行的是艰苦的白兵战，此时要准备两名卫生兵作恢复用。

ガミラス军的将军シュルツ之死

ヤマト脱出冥王星空域后，敌将军シュルツ对ヤマト进行特攻，此时我方则派出黑虎队迎击。在作战中首先要将其它敌舰击破，这样シュルツ所驾驶的敌方旗舰才会冲入ヤマト的武器攻击范围，此时在紧急回避敌方攻击的情况下用ヤマト前方的飞弹将敌人击落。









宇宙战舰ヤマト PART 2

宇宙战舰ヤマト

～遥远的惑星イスカンダル～

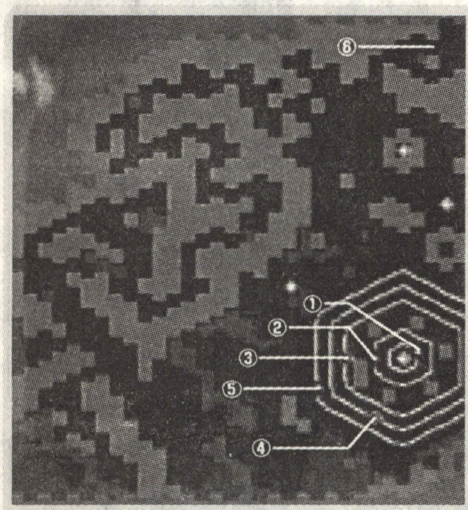
机种:PS	厂商:BANDAI	类型:即时战略 SLG
发售日:1999 年 2 月 24 日	记忆区:6	

飞出太阳系只身前往惑星イスカンダル的ヤマト所要面临的是ガミラス星人的疯狂进攻。



飞出太阳系进入外宇宙空间!!

ガミラス星人利用游星爆弹将地球变成废墟，而ヤマト则身负人类存亡的命运，飞出太阳系前往遥远的惑星イスカンダル去寻找放射能除去装置“コスモクリーナーD”。在航行中ヤマト要面临ガミラス星人的严厉攻击,ヤマト在突破了敌人强大火力的包围后,成功地破坏了冥王星基地。此后便飞出了太阳系向人类未曾涉足的外宇宙——银河系外侧空域前进。



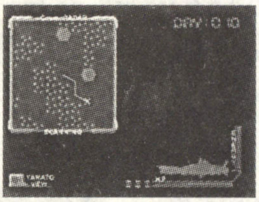
【プロキシマ星域 MAP】

在外宇宙中ガミラス星人的急袭!

飞出太阳系后ヤマト第一个目标便是要通过ブロキシバ星域前往α星系,此时ヤマト要面对的是黑暗毒物地带。

①ブロキシバ第 1 惑星
②ブロキシバ第 2 惑星
③ブロキシバ第 3 惑星
④ブロキシバ第 4 惑星
⑤ブロキシバ第 5 惑星
⑥ MAP 目标地点

在此空域中有通过小行星地带、通过ブロキシバ星域两种选择，在小行星地带移动不能避免的是与敌人战斗，而选择ブロキシバ星域的路程则可以避开敌人，在此路线中跳跃航行会使用很多次。但这样便不能与敌人作战而取得经验值。两种路线的好坏是各有利弊的，玩家可自由选择。

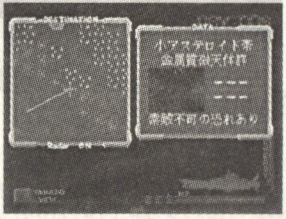




雷达使用不能的黑暗毒气内部!



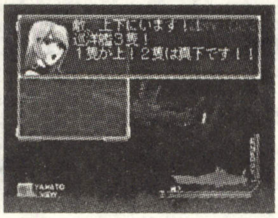
飞出太阳系后，ヤマト第一次遇到了宇宙尘埃密集的黑暗毒气空域，由于进入了这种未知空域，ヤマト的雷达便不能正常使用，而潜伏在黑暗空域内的则是ガミラス军的舰队，由于要进行接近战，所以舰载机在此时便要派上用场。



【暗黑ガス】

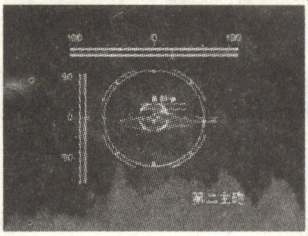
在进入黑暗区域之前要对敌人的偷袭作好准备，与进入小行星带一样要准备使用舰载战斗机，进入黑暗区域之后要密切注意敌人的动向，在与敌人交战时要立刻派出舰载机。

▼在黑暗区域内有大批敌舰，战斗比想像的要困难得多。



EVENT 黑暗区域内的战斗

由于在此区域内不能使用雷达，因此便不能在雷达屏幕上捕捉到敌人的战舰，战斗开始时要派出舰载战斗机用肉眼确认的方法与敌人的战舰进行战斗。





ガミラス星人的陷阱



由于ヤマト并没有不使用雷达的战斗经验，因此很快地被ガミラス星人引入宇宙机雷的空域内，这种机雷集合了ガミラス的科技结晶，ガミラス星人以此而开始了对ヤマト的进攻。

【宇宙机雷】

在进入小行星带之后，便会发生宇宙机雷的事件，由于ヤマト被宇宙机雷所困，因此不能行动，此时黑虎队便会出击。

▼此时**ヤマト**的一切行动被全部停止。



EVENT ヤマト行动不能 黑虎队出击！

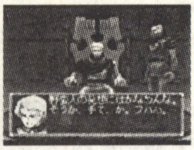


由于ヤマト所有攻击指令都被强制停止，因此战斗指挥官古代进便驾驶コスモゼロ出击，由于这种战斗机的机动力和攻击力都相当高，因此很快就能将敌人战舰击沉。

ガミラス军的司令官——デスラー

ヤマト的船员们将周围的宇宙机雷用手动的方法除去，此时ガミラス军的总统デスラー向ヤマト发来贺电，而ヤマト的船员们也是第一次看到デスラー的样子，デスラー把追击ヤマト看成是一种游戏，他的目的是以游戏的手法将ヤマト一点一点地消灭。





脱出プロキシマ星域！



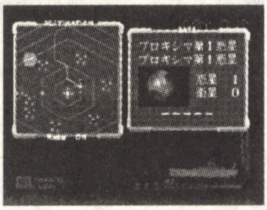


ヤマト通过小行星后到达プロキシマ星域，此星域是ガミラス军的重要军事地点。此地有很多ガミラス舰队，玩者在此时要面临是探索还是避开与ガミラス舰队作战的两种选择。

【プロキシマ星域】

在プロキシマ星域周围敌人的配属较为薄弱，因此战斗的时间也会缩短，另外如不想战斗，跳跃航行也是方法之一。

▼**プロキシマ**星系中的惑星上到底有什么呢？

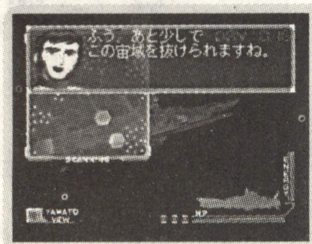


EVENT プロキシマ星域中的五个惑星



在此星域中存在着五个惑星，由于星域内部有许多ガミラス舰队，因此要想对此地进行探索，就要作好长期作战的准备，在时间允许的情况下可在此地多挣些经验值。

ヤマト的死角？遭到上下夹攻！



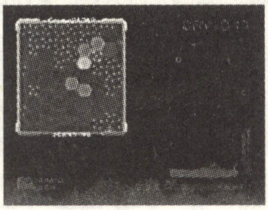


在プロキシマ星域战斗结束后，ヤマト便回到预定的航线上，在星域的出口处又遭到了ガミラス军的进攻，此时由于地形的关系，ヤマト出现的被攻击的死角，此时舰载战斗机又要出击的。

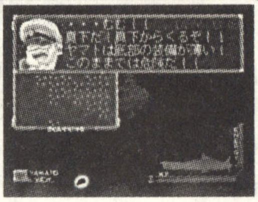
【メギドの海】

在到达目标地点之前ヤマト要面对三艘敌战舰的进攻，此时会出现船员们的对话剧情，进入战斗后最好利用波动炮一击将敌消灭。

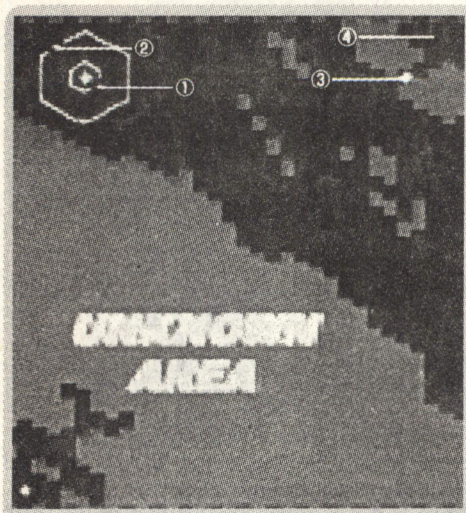
▼只有突破**ガミラス**军的防守才能到达目的地。



EVENT 遭到上下夹攻 ヤマト面临危机



在到达指定区域之前，战斗以舰载机为主，由于ヤマト会遭到上下夹攻，因此我方旗舰要与上下两方的敌人的其中一方保持一定距离，集中力量将一方敌人击破。



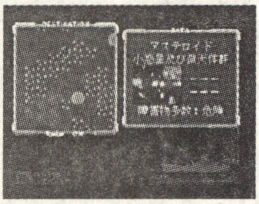
①オメガ星第1惑星
②オメガ星第2惑星
③アルファ星
④目标地点

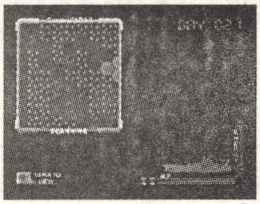
【オリオン宙域 MAP】

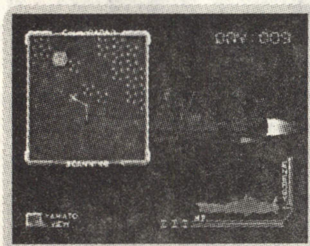
向银河系的外部出发

通过了ガミラス军的重重包围后，ヤマト向银河系的外部航行，此时出现在ヤマト眼前的是一片未知空域。

此处是银河系的最后区域，也是人类从未观测到的区域。这里有十分广阔的小行星地带，而且还有α星与Ω星系。在小行星带内航行，由于航线比较狭窄，因此在发生战斗时要多使用波动炮，使用方法是令敌舰队摆成密集阵形，然后用波动炮一气将敌舰击沉，用此方法可以保证ヤマト无伤损地通过此片未知星域。





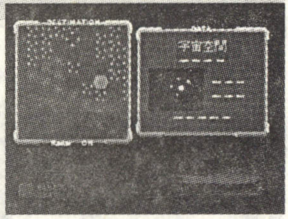


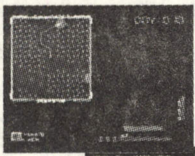
【UNKNOWNP 空域】

从开始地点到右上的方向有三个分歧点，其中向右航行可到达目的地，在与敌人相遇时依然要利用波动炮的战法将密集分布的敌人一击击沉，这样可避免在小行星内浪费更多的时间。

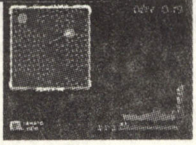
コルサック舰队前哨部队出现

在α星前由广阔的小行星地带，由于迂回作战会浪费很多时间，因此便决定从小行星带内部突入。此时在小行星群内等待的正是在冥王星一战中死去的シュルツ的兄长コルサック，在小行星带内障碍物很多，航路也很狭窄，因此战斗是不可避免的。





◀在小行星带内要作最小限度的战斗。

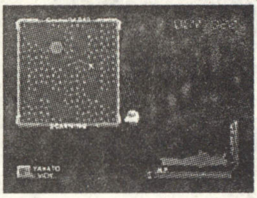


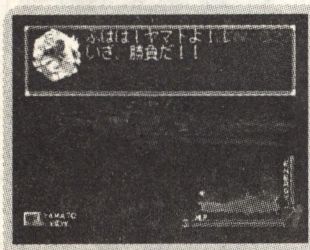
▶首先要找到小行星带的出口。

EVENT

老兵的战略 强制战斗

由于在小行星带内可以使用雷达，因此很快便能知道此地有ガミラス舰队隐藏在其中，先将敌人的前哨部队逐一消灭后再找到小行带的出口，在出口处等待的则是コルサック所率领的敌方部队。





【コルサック舰】

在此地最大的难关便是与コルサック舰进行白兵战，如果此时还有别的敌战舰没有消灭，则白兵战要与舰队战同时进行，在白兵战途中值得注意的是在舰队战中千万不要令ヤマト沉没。

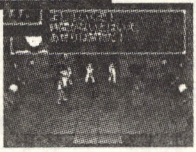
コルサック舰内部的白兵战

当ヤマト发现了小行星带的出口后，又与コルサック的舰队发生了遭遇战，由于コルサック所乘的是特殊用舰船，因此他用强力的磁场将ヤマト的行动封住后便要求与我方进行白兵战，由于不能避免地要进行白兵战，因此要在战斗前准备必需的卫生兵。





◀白兵战与舰队战要切换地图画面。

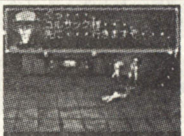


▶要迅速地进行白兵战，以争取时间。

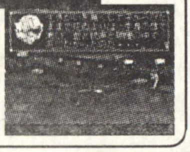
EVENT

シュルツ的兄长 ——コルサック

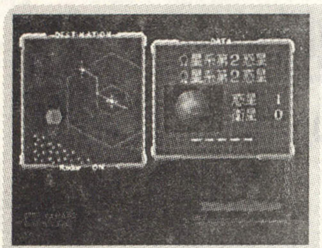
进入战斗后古代与加藤出击，在与敌人进行舰队战时最好要解除自动炮击设定，以便使波动引擎达到可以使用波动炮的状态，这样就可令损失减到最小。



◀作战中コルサック的许多忠实部下相继倒下。



▶准备为兄长复仇的コルサック向ヤマト的士兵挑战。

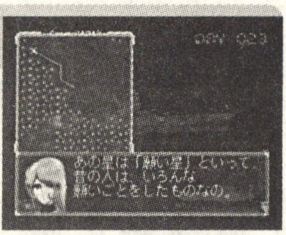


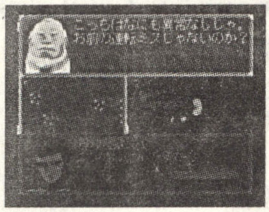
【Ω星系】

在Ω星系中要全力回收行星上的各种物品，由于在此星域内没有特别的战斗，因此有充裕的时间来往于星系中的所有行星。

进入オメガ星系！

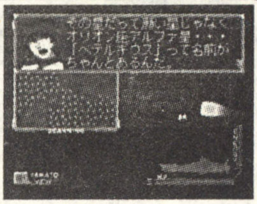
与コルサック战斗胜利后，ヤマト继续向未知星域的Ω星系前进，在途中首先要通过α星，此时会发生动画片中的一些情节。到达Ω星系后重要的事情是要回收一些行星上所遗留的物品。





▼在Ω星系中没有特别的战斗。

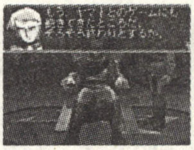
EVENT 愿望的星——α星



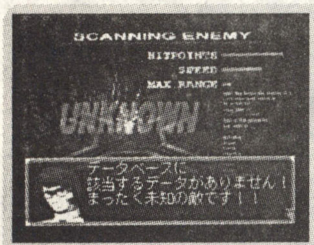
当接近α星时雪会对它许愿，虽然古代进对雪的作法不可理解，但他还是听了愿望的内容，这个事件也是ヤマト日常生活中所不可多见的，这与动画版相同。

デズラー所放出的谜之宇宙生命体！

前面所说过的ガミラス星的总统デズラー把追击ヤマト看成是一种游戏，此时他释放出一种谜之生命体，这种生命体是一种可以吸收所有能源并且呈雾状，在与这种谜之生命体接触后ヤマト的电脑分析系统所显示的数据是——资料检索不能，面对这个敌人ヤマト的命运是……





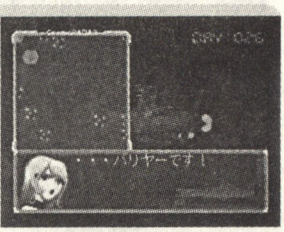


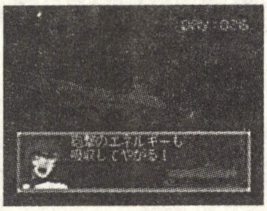
【α星宙域】

在前往α星途中遇上了デスラー所放出的谜之生命体，由于此回是强制事件，因此是不能避免的，事件终了后才能到下一目的地。

谜之生命体消失在α星！

快要到达α星时，ヤマト突然被强制停止，但是雷达屏幕上并没有显示任何敌人，此时我方的电脑系统侦察到一种形状怪异的物体正在接近中，ヤマト在发射波动炮后才发现这种物体有吞噬能源的能力。





▼由于攻击无效，因此要开始自动炮击系统进行逃跑。

EVENT デスラー的"礼物"雾状谜之生物体！



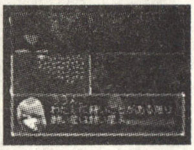
由于这种生命体有吸收能源成长的能力，因此ヤマト的波动引擎便吸引他不断接近，但是就在此时这个生命体突然向有更大能量场的α星飞去，ヤマト才算解除危机。

α星宙域完全脱离！

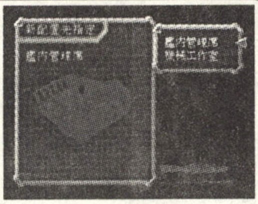
在α星的谜之生命体事件结束后，ヤマト要通过高热的恒星，在途中会因热度而使ヤマト的耐久度降低，在脱离地点处又发现有许多敌人的战舰，因此不能避免地战斗马上就要发生了。

战斗结束后ヤマト便要向银河系以外的空间前进了。





EVENT 有效地活用各个部门的能力



在修理、武器生产中各部门成员的体力会消耗很大，在注意让成员们休息的同时还要将他们所得到的经验值按部门重要性分配，这样才能充分地发挥他们的作用。

EVENT デスラー的部屋 デスラー的心境



在谜之生命体事件后，デスラー又向ヤマト的人员送来贺电，但是デスラー周围的人对总统总是这样把战斗当儿戏十分不满，那么デスラー真正的用意是什么呢？

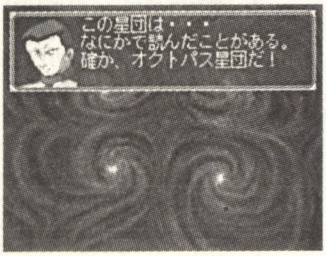


宇宙战舰ヤマト
~遥远的惑星イスカンダル~

机种:PS	厂商:BANDAI	类型:即时战略 SLG
发售日:1999年2月24日	记忆区:6	

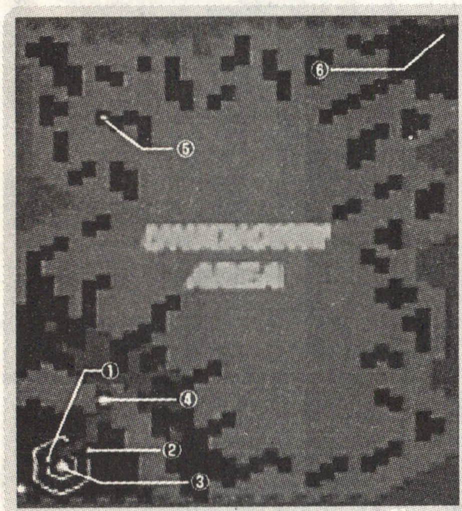
在未知星系内ガミラス星人的攻击越发严厉，有许多不能回避的战斗会发生，因此要有效地利用波动炮。

目标仍是惑星イスカンダル



在デスラー所放出的谜之生命体败退后，ヤマト继续顺利地向目的地航行。但是此时要面对的是航行中最大的难关オクトパス星系，由于此地经常会有异样的状态发生，使得ヤマト在航行中会遇到许多意想之外的情况。

オクトパス星系内存在着广阔而密集的小行星地带，其内部构成也是诡秘莫测，因此在航行中会有“直进”、“迂回”两种选择。

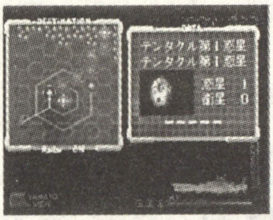


③テンタクルオクトパス星团β星
②テンタクル第2惑星
①テンタクル第1惑星
⑥目标地点
⑤???
④オクトパス星团

【オクトパス星系MAP】

未知星系进入

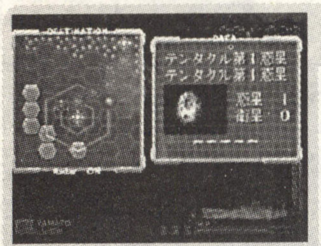
在地图上有由两个惑星的テンタクル星系、オクトパス星团、以及广阔的小行星地带所构成。特别是小行星地带中由于可以选择两种航路，因此在通过狭窄的小行星地带时与敌人的战斗是不能避免的，由于战斗次数频繁，因此波动炮的使用以及ヤマト的修理要经常进行。但如果迂回则要多用一周的时间。



◀在ヤマト面前出现的又是一个未知的星系。



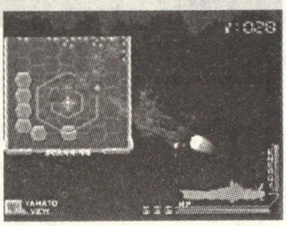
调查テンタクル星系



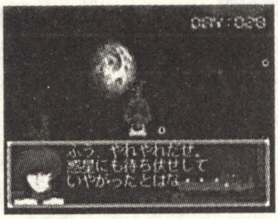
【テンタクル星系】

在进入惑星范围后，又与等待在那里的敌人发生战斗，但敌方只有一队。通过这里后航行一段时间ヤマト便会遭到ガミラス星舰队的前后夹击，为了确保航路，ヤマト再次使用波动炮。

在テンタクル星系中有两个惑星，在通过テンタクル星系前往オクトパス星团的途中ヤマト的后方又出现了ガミラス军的舰队，正准备逃离的ヤマト在航行一会儿会正前方又突然出现敌人的战舰，受到前后夹攻的ヤマト再次出现危机。

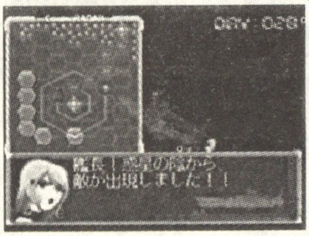


▼ヤマト前后出现的敌方战舰数量超过了预想的数值。



EVENT 在惑星的阴暗处出现的敌人

虽然此处的惑星上有许多有用的矿物，但是相反在那里会出现准备伏击ヤマト的敌方战舰，为了取得那些有利的矿物，ヤマト只好与敌人战斗。



进入オクトパス星团

ヤマト突破了ガミラス舰队的包围网后便要进入オクトパス星团，但是在オクトパス周围有强力的磁场，如果硬闯ヤマト的装甲是不能抵御的。此时真田向舰长说明了通过オクトパス星团的要点。

EVENT 在前后出现的ガミラス舰队！



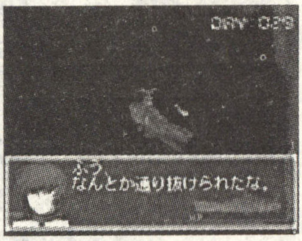
敌舰队最初在后方出现，ヤマト在向目的地オクトパス星团移动时，前方又会出现另一波敌舰。此时ヤマト波动炮要在敌人密集时使用。



【オクトパス星团】

由于オクトパス星团有与恒星相同的特点，因此要通过它不是那么容易。首先令ヤマト在小行星入口处待机，然后一气通过此星域。

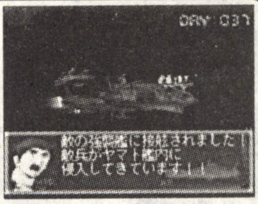




小行星地带、进入迂回线路！

通过小行星地带的迂回线路，敌人的配置很少，虽然这样能回避战斗，但是航行的距离会稍长一些，在航行到接近小行星带出口时，ガミラス军的强袭战舰会出现。

EVENT 强袭舰接近ヤマト内部的白兵战

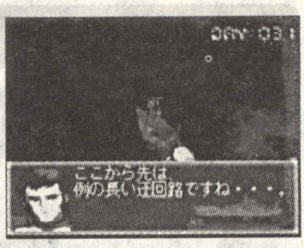


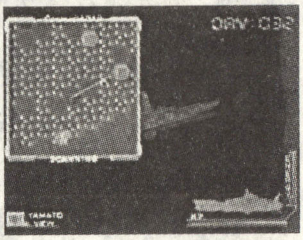
在迂回路线出口发生的战斗是强袭舰与ヤマト临接后的白兵战，此时要准备两名恢复兵，在利用各成员的战斗能力逐一将进入的敌人消灭。



【选择迂回路线】

选择迂回路线的场合，除航行时间长外，在迂回路线的出口要与敌方的强袭战舰发生白兵战，此时舰队战仍然会进行。

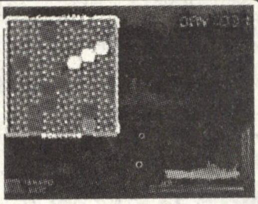




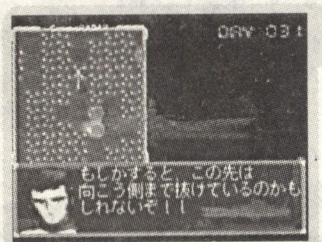
强行突破小行星地带！

如选择强行中央突破可以节省很多时间，但是由于在小行星地带之内有许多ガミラス的舰队，因此这种方法会产生长期作战，但是为了争取时间ヤマト要与最小的代价强行突破这里。

EVENT 在出口处出现了大批敌人战舰

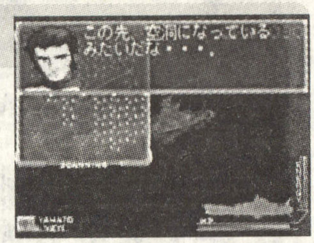


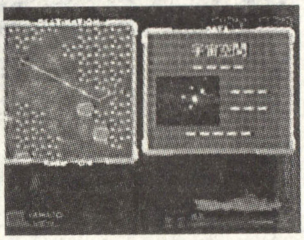
由于小行星带内只有一条航道可以通行，而敌人则有6支部队，首先将他们聚集在一起，然后以2发波动炮将这些舰队在最短的时间内击破。



【中央突破】

强行突破小行星地带，其航线十分短，但是此地也是敌方舰队密集的地方，连续战斗可能会使我方十分疲惫。





ドメル登场！

从谜之生命体事件以来デスラー准备再次派遣部队去破坏ヤマト。首先是派心腹ヒス在オクトパス星团配备了大批舰队，然后又派出了没有败绩的ドメル，ドメル领命前往バラン星。

此时ヤマト的目的地正是バラン星，而等在那里的ドメル的目标是要在此地将ヤマト击败。





PART 4

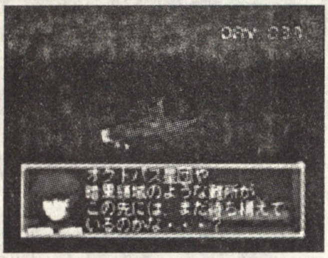
宇宙战舰ヤマト

宇宙战舰ヤマト

~遥远的惑星イスカンダル~

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:即时战略 SLG
发售日:1999 年 2 月 24 日　记忆区:6

ヤマト的旅行仍在继续中，在到达イスカンダル之前，ヤマト要面临的是本游戏最大的难关。

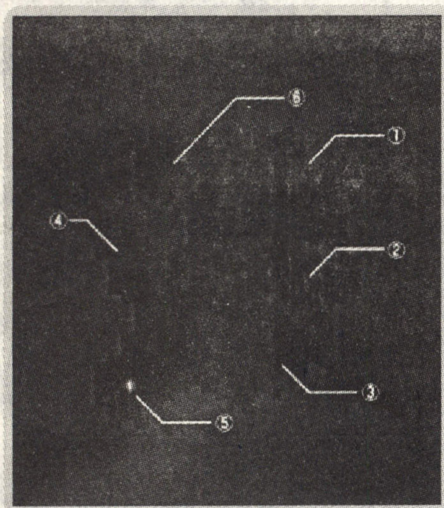


ヤマト在航行中出现的巨大危机!

在经历了许多艰难后而到达银河系外部空间的ヤマト继续受到ガミラス舰队的袭击，在航行中ヤマト来到了一个十分诡秘的空间，这里便是连ガミラス星人都十分惧怕的异次元空间——船的墓场。

在异次元空间内ヤマト虽幸运地脱离，但是又要面对在赤色巨星上沿阵以待的ガミラス军常胜不败的ドメル舰队，ヤマト能战胜他吗?

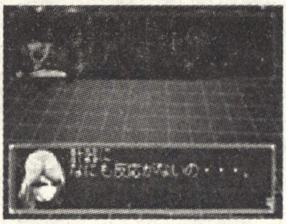
异次元空间——船的墓场

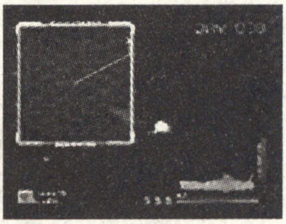


【UNKNOWN MAP】

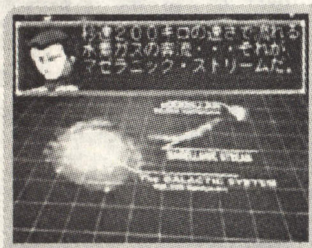
①船的墓场
②船的墓场
③船的墓场
④船的墓场
⑤幽灵船
⑥MAP 目标地点

在此时ヤマト的目的便是从异次元空间脱出，由于在此空间内ヤマト的雷达、跳跃航行以及波动炮都无法使用，而时间却照样进行中，这给ヤマト的航行带来了很大的困难，虽然后来ヤマト冲出了异次元空间，但他依然要面对大批的ガミラス舰队，此时会发生连续战斗，将被害程度减至最小是胜利的要点。





遭受谜之冲击的ヤマト



【マゼラニック・ストリーム】

在进入异次元空间内会发生固定的事件，而真田此时将秒速为 200 公里的水质物状气流做了必要说明，此时的任务是脱出异次元空间，因此在时间的处理上要以快为主。

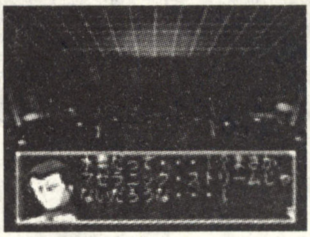
在通过大量的小行星地带后，ヤマト继续向前面的空间前进，此时ヤマト遭受到来历不明的冲击，使之掉进了异次元空间，由于在这里ヤマト的雷达不能使用，因此会给行动造成很大困难，经过电脑分析ヤマト的周围存在着高速的手质雾状气流。

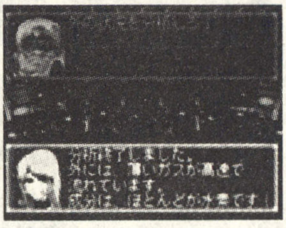


EVENT

マゼラニック・ストリーム
真田的解说

在ヤマト周围的空间内存在着水质雾状气体流，经过电脑分析后真田向船员们做了必要的说明，他的解释像是早知道了这一现象一样，真是相当博学。



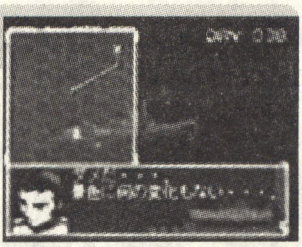


▲在ヤマト的屏幕上显示不出任何宇宙内的事情。

进入アステロイド



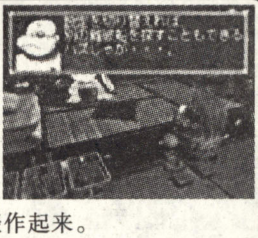
ヤマト在异次元空间内经历了一段磨难之后，仍然找不到异次元空间的出口，船上的雷达系统依然是全无显示，就在此时ヤマト周围出现了アステロイド，这样船员们才稍微有些安心。



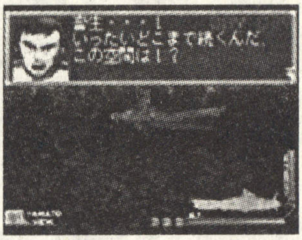
【アステロイド】

从开始地点向上方向逐步前进，虽然不知道是什么地方，但总算是安全了。在アステロイド又要与ガミラス舰队发生战斗。

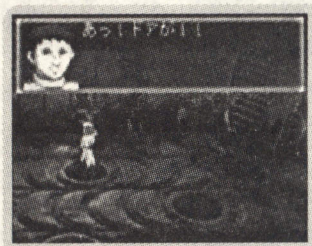
EVENT アナライザー自信丧失？



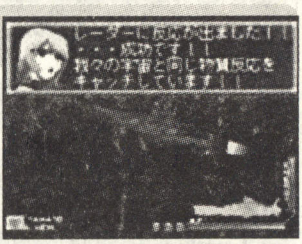
就连自称是天才机器人的アナライザー也不能分析这个异次元空间的资料，因此而丧失了自信，此时由于佐渡的鼓励而重新振作起来。



船之墓场中的幽灵船



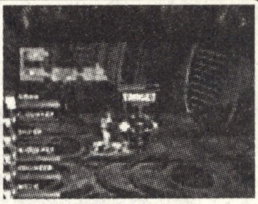
佐渡对大家说利用ヤマト的系统可以探索某种必要的物质，在此时出现了一艘与ヤマト同时陷入此空间内的宇宙舰残骸，而ヤマト也相信他拥有脱出异次元的情报，于是开始在船支墓场开始了调查。



【幽灵船】

在幽灵船内的生物只会一只一只地出现，但它们却有很高的体力，在战斗中受到一定程度的伤害后便会逃走。

POINT 幽灵船内的白兵战



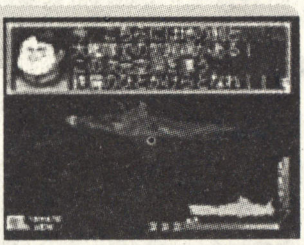
在幽灵船中敌人很强，因此我方的战斗兵、工作兵、卫生兵最好要一同行动，以免在落单时被敌人伤害，只要坚持到最后便可胜利。



ガンツ对ヤマト的宣战布告!



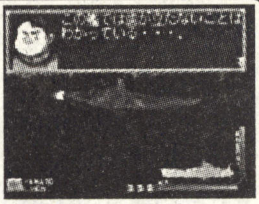
ヤマト在幽灵船的资料中找到了脱出异次元空间的方法，但是在异次元空间外有大批的ガミラス舰队将ヤマト包围。此时ガンツ向ヤマト发出了宣战布告，在战斗中依然要使用波动炮以及跳跃航行以保证航路。



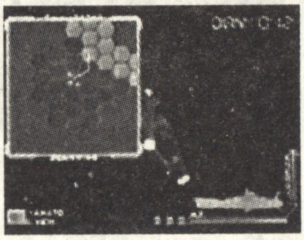
【トメル舰队的包围网】

由于敌战舰的密集程度很大，因此在修理上要高效率地进行，另外波动炮以及舰载战斗机是此战役中必不可少的。

EVENT 没有结果的战斗 ガンツ战败

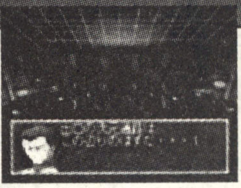


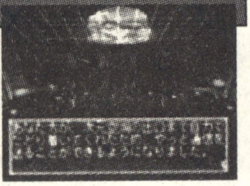
与在冥王星战败的シュルツ一样，ガンツ在此场中也没有逃脱失败的命运，这些ガミラス的勇士可能到此都不知道他们在为了什么而战。



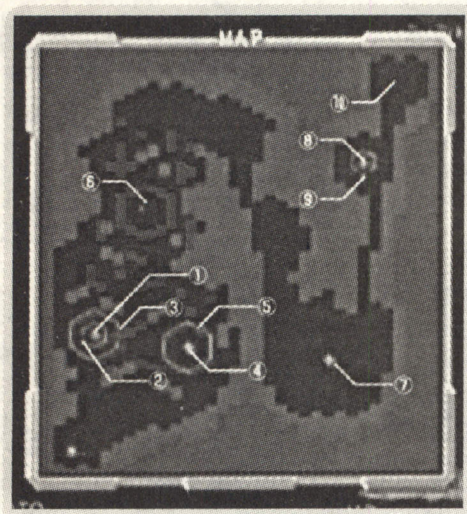
スターシャ发来的通信

ヤマト通过自己的力量找到异次元空间的出口，但是ヤマト的成员仍然不知道从出口脱出的方法是什么。此时在イスガンタル等待ヤマト到来的スターシャ向他们发来了通信，就在此时ヤマト出人意料地从异次元空间成功地脱出。





エルダーウッド宙域



①オメガ星第1惑星
②オメガ星第2惑星
③アルファ星
④目标地点

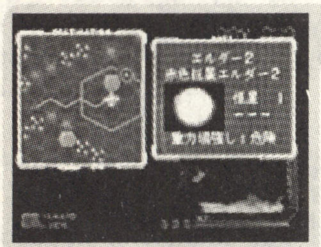
【エルダーウッド MAP】

ヤマト从异次元空间脱出后，前方的目标便是著名的麦哲伦星云，这个地区是河外星系中心领域的古代星团。这里有大量的红色巨星，冲田舰长把它们称为“エルダーウッド宙域”，另外这里的小行星带分布也很广，给ヤマト的直线航行带来了很大的困难，再加上小行星内依然有ガミラス军的舰队，因此在航行上要再次利用跳跃。





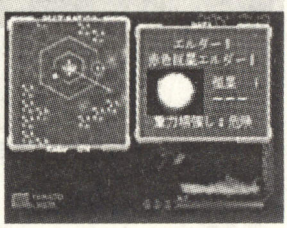
进入红色巨星领域

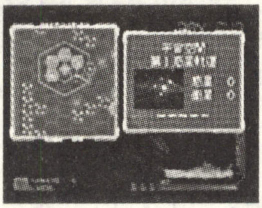


【エルダ—1・2】

从开始地点到达エルダ—1・2惑星群附近时便会出现敌方战舰，由于要对惑星进行调查，因此不可避免地要与敌人作战，将航线上的敌人击败后ヤマト要继续在各惑星上探索。

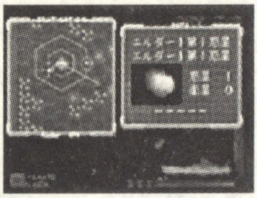
在エルダーウッド宙域内，由エルダー1和エルダー2两个恒星群组成，各恒星都有自己的卫星，ヤマト在航行中继续探索着必要的物质。在探索中预料中的ガミラス军再次出现，此时ヤマト的主要任务是在击退敌军的同时探索各星球上的物品。





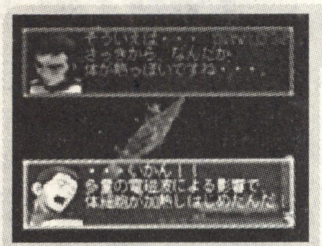
▲此时会有4对敌舰出现，就是使用波动炮的好时机。

POINT エルダ—星的惑星群



在エルダ—各恒星间都存在着它们的卫星，当到达这些卫星时敌人的舰队便会出现，由于其中有强制性的战斗，因此要利用有限的时间快速将敌人击败，并且顺便调查各卫星上的有用物质。

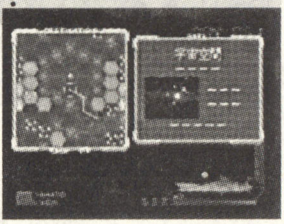
ガミラス的包围网！中子星的陷阱！

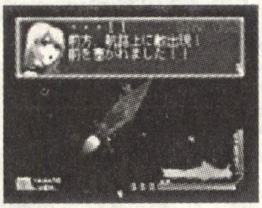


【中子星领域】

ヤマト如进入敌方包围网空的部分，便会闯入有强力磁场的中子星领域，在此地带ヤマト的成员会因中子星强磁场的影响而使体力大减，因此在战斗中最好不要进入此地区。

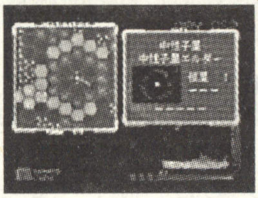
通过了エルダ—1・2惑星群后，出现在ヤマト面前的是中子星，在中子星附近ガミラス舰队展开一个强大的包围网将ヤマト围在中间，但是敌人的动向却十分琢磨不透，他们并没有直接地向ヤマト进攻，而是把我方战舰逐渐引向中子星领域。



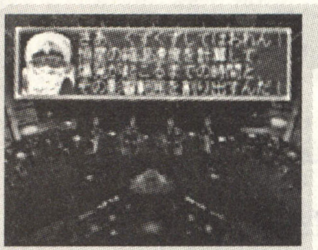


▲如不想进入中子星领域，则要在航路上与大批的**ガミラス**舰队交战。

EVENT 中子星领域的陷阱

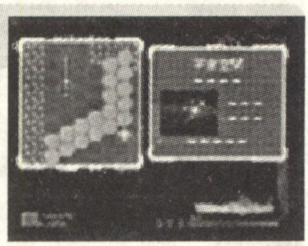


从敌人舰队布署上看明显是要将ヤマト引入中子星领域，在中子星领域入口的两肋处有大批的敌舰队，而通向中子星的道路却是空的，如玩者想避免战斗就要进入中子星领域，但这却是相当危险的。



超新星爆发，将敌舰队全灭！

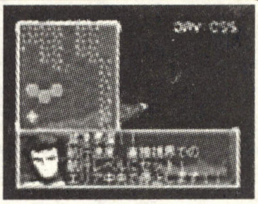
在エルダー3空域，由于人口与出口的道路都十分狭窄，因此ガミラス军在这种好的地形上布置了大量的舰队，但是由于双方的作战使エルダー3红色巨星逐渐到达超新星爆发的临界点……



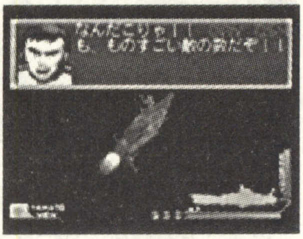
【超新星爆发】

在エルダー3空域内与敌人交战时，只要经过几个回合便会出现ヤマト脱出的事件，由于超新星爆发的关系，因此要使用跳跃航行。

POINT 超新星爆发的前兆



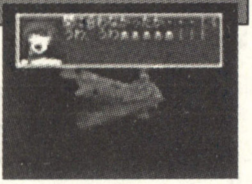
将敌舰队击破到一定程度后便会出现超新星爆发的事件，而ヤマト也要在此时向空域出口脱出，此时波动引擎虽然出现故障，但却是虚惊一场。

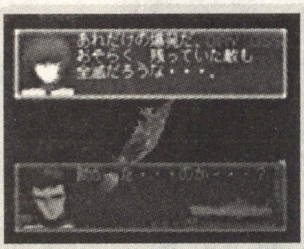


卷入超新星爆发的ヤマト！

如果玩者没有在超新星爆发前将ヤマト移至此空域外便会GAME OVER，因此要预测爆发的前兆，超新星爆发范围是以エルダー3为半径的5个格，而跳跃航行是在6格以上，因此只要不过于地深入エルダー3就不会卷入超新星爆发中。

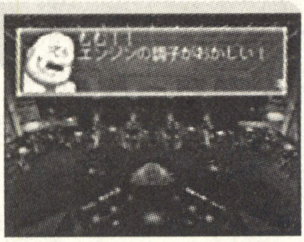






エルダー4第一惑星到达！

由于使用跳跃航行使ヤマト及时地躲避的超新星爆发事件，但由于爆发后エルダー3极度坍塌为脉冲星而使重力场急速变化，而ヤマト也因此受到了不小的损伤，修理完毕后就要到达エルダー4第一惑星。



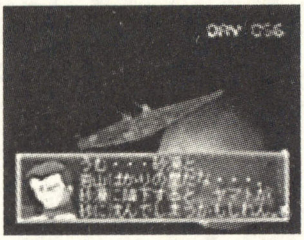
【エルダー4宙域】

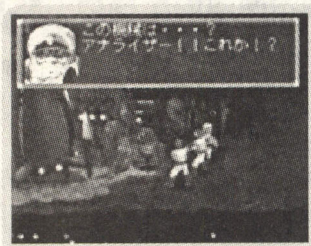
在通过狭窄的航路途中会发生事件，在确定了目标エルダー4第一惑星后便可向目的地前进，途中会与一队敌舰交战。

EVENT デスラー所说的ザラス星



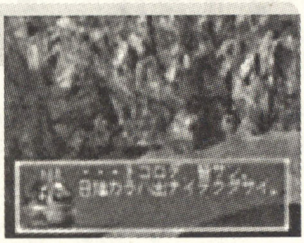
ガミラス将エルダー4第一惑星称为ザラス星，此地也是ガミラス人的兵器实验基地，而此时デスラー又在此地布下圈套准备攻击ヤマト。





在灼热之星上进行的白兵战！

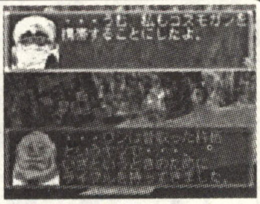
在エルダー4第一惑星着陆后，除冲田、德川、佐渡、アナライザー，其他成员由于原因不明而相继睡去，此时由アナライザー进行分析得出结果后才知道在此惑星东面的山上有不明的电磁脉冲，于是……



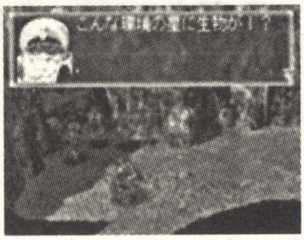
【エルダー4第一惑星】

由冲田舰长、德川、佐渡、アナライザー组成的小队向此惑星的东侧前进，但是由于惑星上恶劣环境的关系使得他们步履艰难。

POINT 避开强力的放射线



在进行白兵战时注意不要让冲田舰长与德川受到日光的照射，以免他们体力减少，在移动时要走那些日光照不着的地方，再快速将敌人击败。





PART 5

宇宙战舰ヤマト

宇宙战舰ヤマト

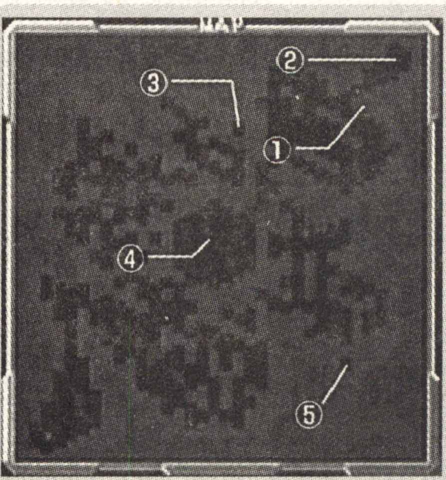
~遥远的惑星イスカンダル~

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:即时战略 SLG
发售日:1999 年 2 月 24 日　记忆区:6

ヤマト距离惑星イスカンダル已经不远了，但是ガミラス军的追击仍在进行中，此时ヤマト又进入了宇宙空洞领域。

抵御了疯狂的ガミラス的进攻后，ヤマト继续向目的航行!

通过大麦哲伦星云后ヤマト距离目的地惑星イスカンダル已经不远了，但是バラン星的常胜不败舰队在ドメル率领下在此星域内设下了陷阱，由于ヤマト要进入的被称为宇宙空洞的地区有着极为复杂的地形，因此在与敌人作战时难度又逐渐加大。



①バラン星
②ゴール
③スターシヤカフセル
④スターシヤカフセル
⑤スターシヤカフセル

【空洞领域 MAP】

宇宙的洞窟!?空洞领域



在大麦哲伦星云之前有一个被称为宇宙之洞窟的神秘地区，虽然它不同于我们所说的黑洞，但是这个地区却由十分广阔的小行星带组成，在此地区内航行其航线十分狭窄，不利于与敌人纠缠。而ガミラス军也正是利用这一地区的天然地形效果而布下了陷阱等待ヤマト的到来。

在此星域内除了要与ガミラス军团作战之外，还遇到了与以前几乎相同的谜之生命体，由于这种生命体的特性给ヤマト的作战带来了相当大的难度，当到达这个区域的后半时，バラン星的大规模舰队在那个常胜不败的指挥官ドメル带领下疯狂地向ヤマト展开了残酷的进攻。

真田的手足



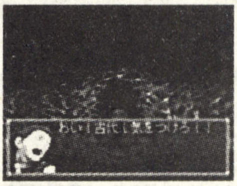
以前由于车祸而失去了姐姐的真田，其手足也在那场车祸中残废，而现在的真田所装的只是假肢，而且手足内还有超强力的炸弹。

POINT 1　与バラノドン遭遇



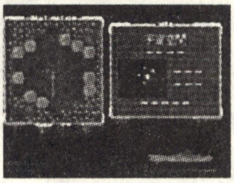
战斗开始时会与不明飞行物バラノドン遭遇，由于这种生命集合体的速度与防御力都很高，因此要集中主炮与舰载机的火力向其攻击。

POINT 3　宇宙要塞的白兵战



在白兵战中只能选用古代和真田两个人，而卫生兵则强制不许出战，由于战败就会 GAME OVER，因此最好采用对敌人各个击破的方法。

POINT 2　空洞领域的包围网



当进入空洞领域后，ガミラス军的舰队包围网就会出现，如不想恋战则可以向出口方向逃走，如有全灭敌方的打算则要利用空洞中心区域来恢复。

POINT 4　人工太阳出现

当战斗经过一段时间后，此空域内会出现被称为人工太阳的气体飘浮物，由于这种物体被设定为破坏不能，因此在战斗中要尽量避免与它们接触。



The seed you sow does not come to life unless it has first died.
FAVORITE DEAR
フェイバリットディア

FAVORITE DEAR
——全事件攻略流程
宠爱



机种:PS　厂商:NEC　类型:育成 SLG
发售日:1999 年 2 月 25 日　记忆区:2～13

——— 游戏目的

玩者的身份是一位天使，而在一个叫インフォス的世界上不断出现破坏世界和平的事，玩者的目的就是在这个世界上找寻各个有勇者资格的人，并且劝服他们成为勇者，去拯救这个开始被罪恶侵食的世界，令其回复昔日和平的光彩。

12 位勇者候补生

在这个世界上，存在着 12 位有勇者资质的人，而他们是散居于各地，你能否找寻到他们，并令他们成为一位能拯救世界的真正勇者呢?



——— 游戏特色

此游戏综合了三类型 SIMULATION 游戏的特质而成的作品，现在简单地解释一下其综合的类型。

其之一:战略 SLG

游戏地图基本以座标(X:Y)来表示各处的地方及发生事故的地点，玩者怎样去调配勇者们，并尽快解决事件就是本游戏战略 SLG 部分的关键。因为如果事件放置过久而不理会的话，事件便会自动消失，并且直接令世界和平度下降。

其之二:角色扮演 SLG

战斗胜出后，勇者会取得经验值令 LEVEL 发生变化，不单只是身经百战的勇者，就算是刚人行的勇者也需接受强劲的战斗。在战斗之前，怎样好好利用天使或妖精作战斗支援，可令战斗轻易胜利。而战斗时，怎样令战术平衡来防御、攻击及补给，也是这战术游戏的特点。

其之三:育成 SLG

游戏中这个育成系统亦十分重要，因为他是关连着天使与勇者的关系，试问一个不信任你的人，又怎会听从你所发出的指示呢？当然就是玩者所作出的行动而决定了，行动包括了战斗时的支援、送给勇者的礼品、给勇者的装备及交谈中的回应等多项。

——— 流程简易说明

游戏基本以四个行动构成 1 TURN(1 个月)，现在就解释一下各行动构成的内容。

第一步行动——行动表组成

除了玩者 (天使) 本身外，亦需决定帮助玩者们的妖精们的行动。玩者 (天使) 方面的行动有：休息 (待机)“回复 AP”、到天界 (人界) 及跟随勇者行动 (勇者の发见)“可作战斗援助”；妖精们的行动则有；放假 (休暇)“压力下降及回复 HP”、寻找敌人 (敌の探索)、寻找勇者 (勇者の发见) 及跟随勇者行动(勇者と同行)“可作战斗援助”。

此外，亦可查看现时世界上各地的状态及各人的有关能力值，而地图上的标试则有如下解释。


发现勇者的地方而天使还未去拜访 (参考勇者的代表色)


妖精发现不正常事件的地方，其符号的颜色亦表示哪一位勇者会比较适合。(参考勇者的代表色)


已认识的勇者的现时所在地 (参考勇者的代表色)


不是由妖精发现而自然发生的事件

当决定天使及妖精的行动后，便可进入下一步。

第二步行动——行动实行

完成上一步后便会立刻进入这处，当中可以看到各勇者的移动，而在移动时或抵达目的地 (发生异常事件地) 后，除了有可能发生特别事件外，亦有可能遇上敌人，既然遇到敌人的话，当然就是立刻进入战斗画面。

战斗方面，基本上是由勇者 (电脑) 自己行动的，不过

如果是天使是早已决定与该勇者同行的话，便可在战斗中作援助，例如：魔法攻击、回复体力之类。不过注意的，如果天使不是同行的话，除了可以看到战斗外便不能作出任何支援。若战斗获胜的话，勇者便会取得经验值，从而LEVEL亦会上升；而该战斗属于要解决事件的话，除了可取得经验值外，亦可令世界的“和平度”回复一定的数量。

另外在上一步中天使所选的行动是“天界へ”的话，当然是可以回到天上，在天堂中可以与四位不同的高级天使会面，分别是カブリエル、ラツィエル、テイタニア、レミエル。

第三步行动——结果报告

完成第二步的行动后，妖精便会出现并且向天使（玩者）报告状况，报告的内容包括有：勇者希望会面、事件解决及出现、勇者发现、失踪、死亡、升LEVEL等。当中“勇者希望会面”中除了可以不会面外，有时更会有二人想会面天使，不过只能选择一方，不能同时会面二人，而且亦会消耗少量AP。

会面方面，除了可以与他们交谈而取得“信赖”外，有时更会取得一些不容易买入的道具及情报。

第四步行动——沟通与交流

最后一步是与勇者们的沟通与交流，这个亦是与他们提升关系的好机会，当中的指令内容有：访问“找已认识的勇者交往”、找寻（スカウト）“寻找及拜访妖精找到的勇者候补生”。

访问方面，除了交谈之外，亦可送（赠る）与他们武器、防具、道具之类，不同的勇者所需的装备各有不同：而道具方面亦有他们的喜好，有些道具有时给了他们会不喜欢的。另外指示下一步（个）的任务或移动地点亦是在此供给他们，不过他们并不一定会接受该项任务，而勇者是否接受任务，而勇者是否接受任务的主因在于“勇者对天使的信赖度”。另外在访问前，当会面到勇者候补生时，天使会劝服他希望他们当勇者，不过有时并不一定一次便成功，有时要试多几次才会成功。

最后，就是要留意使用访问及找寻指令时，是需使用10 AP的。



你的能力会影响到整个游戏

开始时玩者除了决定自己的星座、性别、出生日外，还得回答四个问题。事实上在玩者输入出生日时已经会影响找寻勇者的顺序，在回答这四个问题时又会影响到出场的妖精们。

问题1	问题2	问题3	问题4	会成为同伴的妖精
1	1	1	1	Shelley、Florinda
1	1	1	2	Florinda、Rosa
1	1	2	1	Lily、Shelley
1	1	2	2	Rosa、Lily
1	2	1	1	Florinda、Lily
1	2	1	2	Florinda、Lily
1	2	2	1	Florinda、Lily
1	2	2	2	Rosa、Lily
2	1	1	1	Shelley、Florinda
2	1	1	2	Shelley、Rosa
2	1	2	1	Shelley、Rosa
2	1	2	2	Shelley、Rosa
2	2	1	1	Shelley、Lily
2	2	1	2	Shelley、Florinda
2	2	2	1	Rosa、Lily
2	2	2	2	Florinda、Rosa

天使的出生日与勇者的关系

人物	初期信赖值高	能够更快找到该勇者	最迟才找到该勇者
シーヴァアス	7月	6月、7月、8月	1月
レイヴ	3月	2月、3月、4月	9月
グリフィン	6月	4月、5月、6月	11月
フェリミ	9月	8月、9月、10月	3月
ディアン	3月	1月、2月、3月	8月
ヤルル	11月	10月、11月、12月	5月
リュドラル	11月	9月、10月、11月	4月
フィアナ	4月	3月、4月、5月	10月
アーシェ	8月	7月、8月、9月	2月
ビーシア	无	5月、6月、7月	12月
ナーサディア	12月	11月、12月、1月	6月
ティア	1月	12月、1月、2月	7月

妖精与勇者的初期相性值

人物 /妖精	Shelley	Florinda	Rosa	Lily
シーヴァアス	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	☆
レイヴ	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
グリフィン	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆
フェリミ	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆☆
ディアン	☆☆☆☆	☆	☆☆	☆☆☆
ヤルル	☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	☆☆☆
リュドラル	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆
フィアナ	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆
アーシェ	☆	☆	☆☆☆	☆☆☆☆
ビーシア	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆
ナーサディア	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆
ティア	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆

妖精们的初期能力值

Shelley

——初期能力值——

HP 31 LV 6
攻击力 51
防御力 18
素早 45
索敌能力 ★★★
探索能力 ★



Florinda

——初期能力值——

HP 43 LV 5
攻击力 55
防御力 30
素早 45
索敌能力 ★
探索能力 ★★



Rosa

——初期能力值——

HP 37 LV 7
攻击力 48
防御力 20
素早 36
索敌能力 ★
探索能力 ★★★



Lily

——初期能力值——

HP 55 LV 6
攻击力 49
防御力 22
素早 42
索敌能力 ★★
探索能力 ★★



勇者们的详细资料以及关联事件　ARSHE 篇

赠物

特别喜欢的东西

ドロップ	ドラゴンのウロコ
ケーキ	ロザリオ
バラの花束	うさぎのあし
オルゴール	パールのピアス

特别讨厌的东西

シャトーワイン	饮み屋の无料券
龙の酒	秘密のお酒
自分のあげた赠り物	

Present for Angel

赤いスライム
青いスライム
ピンクのスライム
银のスライム
金のスライム

初期能力

		装备可能系统
LV	6	ダガー
HP	91	轻装铠
攻击力	34	冠
防御力	33	
素早	19	

必杀技

1:ストライクダガー
2:ダガーウインド
3:スライムナイツ

最初发生的事情

发现**アーシエ**后的 2 个回合或 9 回合以上。(X: 15、Y:17)



访问	GOOD	◎
时间	BAD	×

发见　ファンガム王国グルー
场所 (X:19、Y:16)



ARSHE　アーシエ

父おらの手纸	逆ステンレス
王女アーシエ	最后の语らい
お忍びの归国	堕天使アボルオン
脱出	堕天使イウヴアート
一人アーシエ	随天使ラスエル
王族派の协力者	?

其他事件

泥棒スライム　　とりあえずレージャー

乙女の敌

在战斗事件的应答中，在"泥棒**スライム**"战中夸**アーシエ**、"乙女**の**敌"战斗后应直率地与天使说话，**アーシエ**的时候是没有男、女天使变化的限定事件的。

父からの手纸

85 回合以下，首个工作"泥棒スライム"战终了并消灭后。

信赖度高时选择"闻**きたい**"，低时有追加，选择"**もう**一离闻く"事件就会继续，任意一者都可提升信赖，以后的选项对信赖无影响。

王女アーシエ

88 回合之前，"父からの手纸"终了后 2 回合以上，"お忍びの归国"发生前。

对于**アーシエ**的引诱可选择"付**きあう**"(上升信赖)和"**あめておく**"(失去信赖)，无论选哪个都会去**ミリアス**的舞会。

お忍びの归国～脱出

85～88 回合间アーシエ希望会面，见面后会连续自动发生战斗至"脱出"。

不同意会面的话，她就会去向不明，不能再次成为勇者而复活(①)。同意时，最初的选项可任选，不会影响信赖，之后受邀去建国祭时，回答"**ついていく**"可增加信赖，回答"**ここで待つ**"则失去，并与拒绝邀请时同样，**アーシエ**不再成为勇者(②)。终了后，**アーシエ**强制去向不明，除①②之外，还可在妖精探索中发现。

一人アーシエ

在"お忍びの归国"中去向不明的她，让妖精去探索，在会面中选择"会う"。

会面发生时选择"会**わない**"就会失去机会，**アーシエ**也不再复归为勇者了。选项中无特别，**アーシエ**的转机。

王族派の协力者

开始后，经过 90 回合以上。

"逆贼**ステンレス**"战斗未终了。

如**アーシエ**未回归为勇者当然就不会发生了，选项无特殊之外，可见到**ファンガム**国的王族派将军。

最后の语らい

"逆臣ステンレス"战终了后

女天使时出现选项，任意选择无影响，男天使时，信赖度极高时会话会变化，得到很高信赖的话，可告白。

とりあえおレジャー

80 回合之前，初个工作"泥棒スライム"战终了，并消灭后发生。

出现去哪玩的选项，结果因男、女天使而变化，"买**い**物"的话男、女皆无事。"泉**に**"则男天使失去信赖，女天使时可见到事件插图还可得信赖。

特别事件

关于约定

男天使限定告白事件

得到**アーシエ**很高信赖的男天使，会因"最后**の**语**らい**"在让她心中产生隔阂。但是"逆臣**ステンレス**"战结束后，开始后经以 120 回合以上时同行的话，男天使会受到某个约会的邀请。

关于堕天使战

与堕天使的战斗在 110 回合之前，有时其会出现在**インフオス**上，因为勇者也有各个的事情，不满足一定条件就不会发生战斗。**アーシエ**时如"逆臣**ステンレス**"战未终了，就不会有堕天使战斗。要注意勉强的委托。

几乎没有因会话时选项导致的信赖变化，访问时的**アーシエ**，就像个迷了路的小孩子。但是在同等立场上时，她会愉快地答应寻问旅行等事情，在事件中，她有可能不再回归为勇者，要注意"**お忍びの**归国"前后的选择。

勇者们的详细资料以及关联事件 FIANA 篇



发见　クヴァールのタンブール
场所 （X:57、Y:43）

访问　GOOD ◎
时间　BAD ×

最初发生的事情

经过 17 回合后出现，在荒芜的花园内将谜之集团打倒。（X:55、Y:43）



初期能力

LV	7	装备可能系统
HP	101	片手剑
攻击力	41	轻装铠
防御力	40	带
素早	18	

必杀技

1:ソードラッシュ
2:ソニックブレード
3:ソルブロミネンス

Present for Angel
おまもら
ロザリオ
うさぎのあし
ぎんのロザリオ
エレンのおまもり

赠物

特别喜欢的东西

ケーキ	オルゴール
バラの花束	ドラゴンのウロコ
シルハーのソード	银のスライム
ゴールドのソード	金のスライム
ブロンズのコイン	パールのピアス
バラのコイン	

特别讨厌的东西

シャトーワイン	饮み屋の无料けん
龙の酒	おまこまのお酒
自分のあげた赠り物	

FIANA　フィアナ

教会のフィアナ	アポルオン复活
フィアナへ咒い	堕天使アポルオン
魔将バルトの袭击	堕天使イウヴアート
倒れるフィアナ	堕天使ラスエル
战う天使	?
二人デ	

其他事件

花园の毒牙　　魔将ゼビアの挑战

赏金稼ぎフィアナ

在“花园の毒牙”中谈钱并不好，但在魔将ゼビア战中反而得到信赖。

教会のフィアナ

66 回合以下，在クヴア一时

随フィアナ去时可稍稍得些信赖，拒绝同行则失去，与シーヴァス不同，无强制移动。

对フィアナ的咒语

未满 50 回合“教会的フィアナ”结束后

选项无特别，此事件发生后会与フィアナ一同去クヴァール的教会，开始与シスタ一・エレン的对话，之后就知道フィアナ生病了。

倒れろフィアナ～战う天使

开始后，67～76 回合间发生，对应フィアナ会面后发动。

拒绝会面则フィアナ在第 77 回合死亡。同意见面并访问天界的ガブリエル时，如选择了拒绝与堕天使アポルオン战斗的“战わない”（“样子を见る”→“危险はおかさない”→“それでもいい”）的话，同样会变为死亡（不能复活），要注意。

直到“战う天使”都是故事事件，男、女天使会有少许变化。

特别事件

至于约定

男天使限定の告白事件

与フィアナ信赖度的男天使可通过两个人的特殊事件。但是，她也会提出特殊的约定，解决了“アポルオン复活”的事件，开始后经过 120 回合以上时与她同行的话……

二人で

限定为信赖度高的男天使，开始后在 70 回合之前见到“倒れるフィアナ”～“战う天使”一连串事件后发生。

必须在“教会の袭击”前发生，要见到フィアナ所有的事件，发生条件严格，选项无特殊。

赏金稼ぎフィアナ

フィアナ勇者承诺后，最先同行过的时候

与回合无关，フィアナ同行则发生，选项中的“あんなにしなくてもいいのでは”会失去信赖，谈关于钱的问题时，不会失去信赖。

关于堕天使战

フィアナ与堕天使的战斗必须在“アポルオン复活”战（78 回合之上“随天使ポルオン”未终了时发生（详见前面），终了时才会出现。如“堕天使アポルオン”被别的勇者打倒，“アポルオン复活”也就会马上终止。

教会袭击

虽是シーヴァス的事件，但在同一教会发生，袭击后（男天使时继续至“二人で”）フィアナ的教会事件就没有了，因为没有シーヴァス也会发生袭击，所以要注意时期（70 回合以上）。

与アーシェ同样，普通对话不会对信赖有什么影响（别的勇者也同样）。访问时，话题是关于旅行或生活之类的东西，或是担心フィアナ的话可让其高兴。但是，闲事一类的提识破（例如爱吃食物等）则会遭到讨厌，特别是“女性なのに”是禁止的句子，应注意“倒れるフィアナ”事件，弃之不就会死亡，希望与フィアナ会面的人要先记住。

勇者们的详细资料以及关联事件　RAVE 篇



发见　ヘブロン王国ヴォーラス
场所 (X:26、Y:17)

访问	GOOD	◎
时间	BAD	×

最初发生的事情

发现**レイヴ**后的第 10 回合或 12 回合以上。(X:34、Y:18)



初期能力

		装备可能系统
LV	7	
HP	138	两手剑
攻击力	43	重装铠
防御力	43	腕轮(ブレス)
素早	11	

必杀技

1:レイブレイク
2:スピニングレイド
3:グランドゼロ

Present for Angel

ブロンズのソード
アイアンのソード
シルバーのソード
ゴールドのソード
ナイトのソード

特别讨厌的东西

キャンディ
バラの花束
自分のあげた物

赠物

特别喜欢的东西

シャドーワイン	ぎんのロザリオ
めずらしいコイン	金のスライム
ブロンズのコイン	エキスパンダー
タンバリン	ダンベル
ヒノキのうでわ	サンドバック
龙の酒	饮み屋の无料券
ドラゴンのウロコ	秘密のお酒
ロザリオ	てあみのセター

RAVE　レイヴ

英灵祭(若い顷の思い出)	とらわれの骑士
英灵祭(シーヴァスの话)	女天使と
英灵祭(リーガルの话)	地狱の骑士再び
レイヴの孤独	堕天使ラスエル
死者的军团	随天使イウヴァート
伤	堕天使アポルオン
地狱の骑士	?

其他事件

ラダール湖の怪兽　　さらわれた花嫁
修行

有选项的战斗是一个，至于“死者の军团”终了后出现的黑衣骑士，有是否询问**レイヴ**的选择，选何者都无信赖变化。在“**とらわれの**骑士”中，做为**レイヴ**所救助方是不能自己解决事件的，让**シーヴァス**救出后台词稍有变化。

英灵祭

每 5 月第 4 周～6 月第 1 周发生“英灵祭”。
同行后在以下条件可听到 3 类话。
①英灵祭最初的第一回合听话时。
②与シーヴァス接触事件终了后。
③用レイヴ解决“リーガル复活”战。

英灵祭:选择随**レイヴ**去(因信赖度,谈话不同)后发生。英灵祭终了后,①听**レイヴ**的事情可得信赖,但夸骑士团长时则会失去。②是**レイヴ**的事情吗?听**シーヴァス**的话。听**レイヴ**的事情时,祝贺其地位会稍失去信赖,问其武勲时可得信赖。③加入**レイヴ**的事情,也可听**リーガル**的事情。

レイヴの孤独

信赖度高,英灵祭“若い顷の思出”事件终了,消灭并终了“地狱の骑士”战。

找**レイヴ**时,信赖度低则不能找到,发现时可选“**话をする**”,回答“**それだけ**”则失去信赖。

伤

英灵祭“若い顷の思い出”和“レイヴの孤独”终了后,“地狱の骑士”战解决,但未终了。

多问几次关于伤的事,可听过去的话,最初选择回归时,如信赖达某种程度则可听同样的话,低时不可能。

女天使と

女天使看到“伤”且“とらわれのレイヴ”终了后,“リーガルとの决着”终了。

只在女天使时发生的事件,男天使时在**ヴォーラス**发现回到**ヘブロン**的**レイヴ**。选项无特别。

とらわれの骑士

开始后 89 回合以上&“地狱の骑士”战中去向不明的レイヴ,被之外的管理勇者救出,之后发生。

别的勇者与敌人战斗终了后连续发生,之后让救了**レイヴ**的勇者与**レイヴ**见面,发生接触事件。

修行

开始后经过 10 回合以上,“地狱**の**骑士”战未终了时,**レイヴ**在地形“森”时发生。

寻找**レイヴ**,或回来,有两个选项,如寻找可发现**レイヴ**,回来就见不到他了,信赖也不上升。

会话中信赖度无大幅变化,访问时的会话中,在合适时机对答出要帮助他的希望或是关于他的提问,可让其高兴,减信赖度的选择比别的人少一些。但与孩子谈话般的方法会稍稍减少。应注意“地狱の骑士”事件,发生后**レイヴ**将去向不明,20 回合以上不回来,应在之前培养生级。

特别事件

接触シーヴァスとレイヴ

详见下面“シーヴァス”项。

接触　救出してくれた勇者と

“とらわれの骑士”终了后,接触“レイヴを救出した勇者”和レイヴ。勇者到同一场所或移动至近位置时,不分场所将发生事件。

关于约定

女天使限定告白事件

レイヴ深深信赖的女天使,①事件见到“伤”。②“**とらわれの**骑士”终了,被**レイヴ**救出,与他同行时,女天使可见到骑士与贵妇人的事件,开始后 120 回合以上,在“地狱**の**骑士再**び**”中找到**リーガル**后再次与他同行,**レイヴ**会突然说出某请求。

关于堕天使

“地狱**の**骑士再**び**”战(107 回合以上,详见前面)解决后,**レイヴ**进入与堕天使的战斗,他们与随天使战斗时要注意以下几点。**レイヴ**原来很强,由于被囚时间过长,归来时 LV 一般不高,而且周围强敌很多,应让其长距离移动,最好让它多长几级,而且千万不要忘记装备。

勇者们的详细资料以及关联事件 SEAVASS 篇

初期能力

LV	7	装备可能系统
HP	109	版手剑
攻击力	41	通常铠
防御力	41	指轮
素早	18	

必杀技

1:スピットファイア

2:トライミラージュ

3:レッドデフィー

Present for Angel

シャトーワイン
シルクのてぶくろ
シルクのローブ
シルクのマント
バラの花束

最初发生的事情

发现**シーヴァス**之后的第 2 回合。最初的事情将黑暗马车打倒并救出一位女性。(X:31、Y:16)



赠物

特别喜欢的东西

ヒノキのゆびわ	饮み屋の无料けん
龙の酒	秘密のお酒
ドラゴンのウロコ	クッキー
ロザリオ	手作りクッキー
银のロザリオ	手作りチョコ
エレンのおまもり	てあみのセーター

特别讨厌的东西

キャンディ | 自分のあげた贈り物



发见　ヘブロン王国ヨースト

场所　(X:41、Y:23)

访问	GOOD	◎
时间	BAD	△

SEAVASS　シーヴァス

天使の絵 1	女天使とデート
天使の絵 2	堕天使イウヴアート
天使の絵 3	堕天使アポルオン
教会袭击	堕天使ラスエル
アドラメレク再び	?
シーヴァスの心	

其他事件

盗贼暗马车	身代わり
陷阱	女天使を诱惑
陷阱(パンをもらう)	シーヴァスとレイヴ(接触)
女たらしシーヴァス	

战斗的"陷阱"时,一定让シーヴァス先动。在"アトラメレク再び"战中,事件终了后,不论男女天使或信赖高低,シーヴァス一定会去向不明,让妖精去寻找吧。

天使の絵 1

20 回合以上 ~70 回合未满间,信赖度极低时发生,执行任务时,任务会中途放弃(以下皆同)。

天使の絵 2

"天使の絵 1"事件终了后,经过 3 回合以上,70 回合未满间发生。

天使の絵 3

"天使の絵 2"事件终了后,经过 3 回合以上,70 回合未满间发生。

由于发生,**シーヴァス**放弃了任务移动至**クヴァール**,应跟着去,第 2 回合后谈话,直率谈话表示理解,并听他的话。

シーヴァスの心

由**シーヴァス**解决"**アドラメレク再び**",终了后会去向不明,让妖精去找,之后见面。

思考时会一直思考,如能说服可再归为天使的勇者。

女天使とデート

女天使限定事件,开始后经过 115 回合以上,信赖度高并见到"天使の絵 1"时发动。

"女天使を诱惑"会话改变,与**シーヴァス**一同行动可得信赖,反之则失去。

陷阱 <是战斗事件吗?>

开始后 10 回合以上,解决任一战斗事件。

最初一样但有两个结局,一个是连续战斗,另一个是与少女的普通事件,结果是哪个是随机选择的。

女たらしのシーヴァス

シーヴァス在ヘブロン,"教会袭击"事件未终了。

有是否去夜会的选择,到最后可见到信赖度下降的事件。

女天使を诱惑

女天使限定,70 回合以上并"天使の絵 1"终了后**シーヴァス**的信赖度高时。

不讨厌**シーヴァス**"善意回答"的女天使可得到信赖,作为天使的勇者看他的事件时,信赖下降。

身代わり

限定男天使,未满 70 回合,并在 95 回合以上**シーヴァス**的信赖高时。

接受**シーヴァス**的委托,信赖上升,再来一次会发生事件,不接受委托则信赖下降。

普通访问中,无聊问题和闲话,担心都不让其喜欢,辛苦、认真和直率的话是他喜欢的,吃饭时心情极好。在"**アドラメレク再び**"战中去向不明的话,就会大量失去信赖,发现后与之同行或送礼品可恢复。

特别事件

接触　シーヴァス和レイヴ

开始后 50 回合之前,**シーヴァス**在"**ヘブロン**"时,让**レイヴ**和**シーヴァス**接触后发动。

满足以上条件时发生的事件,**レイヴ**等见面后,之后的 5 ~ 6 月间发生的**レイヴ**"英灵祭"中,可选择听**シーヴァス**年轻时话的选项。

关于约定

女天使限定告白事件

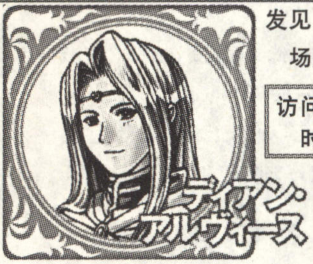
シーヴァス女天使的事件很多,前半有邀女天使的事,后半会"与女天使约会"表示自己的真心,他与别的勇者同样,极信赖女天使时会发生约定,开始后经过 120 回合以上的条件与别的勇者约定,开始后经过 120 回合以上的条件与别的勇者同样。"**アドラメレク再び**"战终了时与之同行会接到告白。

关于堕天使

如"**アドラメレク再び**"的战斗终了,100% 将进入与堕天使的战斗,如战斗未完则不会进入,**シーヴァス**与**レイヴ**同样,后半去向不明,但与**レイヴ**不同,只是在与**アドラメレク**的战斗中决定"**シーヴァス自身**"时去向不明,为了与**アドラメレク**的战斗,应有一定级别的装备,由骑士团长发现后战斗更轻松了。

勇者们的详细资料以及关联事件

DIAN 篇



发见　エスパルダ皇国ブルン

场所　(X:26、Y:31)

访问　GOOD ○

时间　BAD ×

最初发生的事情

发现ディアン第 2 回合或 22 回合以上。(X:15、Y:31)



初期能力

		装备可能系统
LV	6	ダガー
HP	95	ローブ
攻击力	35	ブーツ
防御力	34	
素早	15	

必杀技

1:トリプルダガー
2:ダガーフロック
3:デッドオアライブ

Present for Angel

苦い药
良くきく药
怪しい药
不思议な药
秘密の药

赠物

特别喜欢的东西

シャトーワイン	金のスライム
ヒノキのゆびわ	饮み屋の无料けん
龙の酒	秘密のお酒
ドラゴンのウロコ	てあみのセーター

特别讨厌的东西

ポーション	自分のあげた赠り物
バラの花束	

DIAN　ディアン

谜の女シエラ	ライザの言づて 1
病んだ村	ライザの言づて 2
ディアンの怒り	魔女シエラ讨伐
恶魔の手先直结	堕天使アポルオン
ディアン升天	堕天使イウヴァート
咒いの泉	随天使ラスエル
ディアンの忏悔	随天使ガープ

其他事件

袭击された村　村での出来事

不要失去信赖

访问时，模模糊糊的态度让人讨厌，但对健康的关心或医师慰劳的话语，关于勇者任务的话都会高兴。信赖度和选择造成"ディアンの怒り"的话就会变成去向不明，要注意。有时祝贺其地位会稍失去信赖，问其武熏时可得信赖。加入レイヴ的事情，也可听リーガル的事情。

战斗事件

初期战斗能力比较差，要注意防具不断强化，还有随着引导方式，他会变为敌人，此时的能力值是固定的(LV60)。不要做为敌人时要确保信赖度高，"ディアンの怒り"的选项不要选错，战斗时的选项并无特殊。

谜之女シエラ

开始后在 50 回合之前，把"受袭击的村"(找到ディアン后第 2 回合，或 22 回合)的消灭事件解决。

发现ディアン的两面性，无选项，"受袭击的村"紧接之后，ディアン同行的话可以较早发现。

病んだ村

50～60 回合发生，接到ディアン会面的要求后事件发生。听了请求后信赖会加深，但他所受委托会放弃，拒绝的话，委托将继续下去并终了事件，移动后的位置是クヴァール的ブルスト山脉(62、64)。

ディアン之怒

"咒いの泉"(65 回合)消灭并在终了前，"病んだ村"终了后。

是否导致ディアン去向不明的分歧点，选项中选择"去る"，如果此时ディアン并不太信赖天使，就肯定会失去他，应在事件前得到信赖，并选择"なぐさめる"的选项。

"恶魔の手先"～ディアン升天

"ディアンの怒り"后，ディアン去向不明后将发生"恶魔の手先"(130 回合)，并连续发生事件。

从"ディアンの怒り"后的分歧，别的勇者打倒ディアン的事件，无选项。

ディアンの忏悔

"咒い泉"终了，消灭，"ライザのことづて"未终了。

选项无特别，ディアン将强制去向不明，之后，在妖精的"勇者の发见"中找到，再次侦察仍然不行，如不在天界听下一个"ライザの言づて"后再侦察，就不能回归勇者。

ライザの言づて 1

"ディアンの忏悔"终了后，侦察一度中断后，在ガブリエル见到天使。

ライザの言づて 2

"ライザの言づて"终了后，在妖精的"勇者の发见"中找到ディアン，再次侦察。

一是在天界ガブリエル见到后发生的事件，二是发现ディアン开始再次成为勇者的话的部分，选项无特别。

"袭击される村"～村での出来事

"袭击された村"(22 回合)战，由ディアン解决，将连续发生事件。

发现ディアン后第 2 回合，或是开始后 22 回合以上发生的"袭击される村"战斗。在之后的事件中有ディアン"とめる"和"そのまま"的选择，前者可得信赖，后者也不会降低信赖。

特别事件

关于堕天使战

"魔女シエラ讨伐"解决后，会接受与堕天使战斗的委托，要解决还必须有ディアン本人。

约定

在"天使への信赖"中很重要的ディアン，得到她信赖白女天使，如果经过了开始后 120 回合，并"魔女シエラ讨伐"解决时同行的话，会与ディアン交换某个约定。

勇者们的详细资料以及关联事件 BEIHEA篇

赠物

特别喜欢的东西

ケーキ	オルゴール
バラの花束	パールのピアス

特别讨厌的东西

ポーション	自分のあげた贈り物
シャトーワイン	饮み屋の无料けん
龙の酒	秘密のお酒

Present for Angel

なわとび
铁アレイ
エキスパンダー
ダンベル
サンドバック

初期能力

		装备可能系统
LV	7	ダガー
HP	114	轻装铠
攻击力	40	冠
防御力	37	
素早	17	

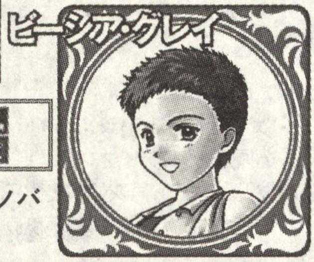
必杀技

1:ヒールキック
2:パワーシュート
3:アースゲイザー

最初发生的事情

发现ビーシア第2回合或22回合以后。(X: 19、Y: 36)





访问时间	GOOD	◎
	BAD	×

发见场所　キンバルト王国ノバ (X:21、Y:41)

BEIHEA　ビーシア

ビーシア恋の始まり	武斗魔人との对决
谜の魔人	堕天使ラスエル
恋に落ちたビーシア	堕天使イウヴァート
ドレスのビーシア	堕天使アポルオン
武斗魔人の奇袭	堕天使ガープ
ビーシアの失恋	

其他事件

逃げ出した凶恶犯　　ビーシアの日常

とりあえず同行

移动中担心或是闲谈不会遭讨厌,但在游戏和修行中则会被讨厌。对于她来说修行是当然的,表扬也可以,但关于修行和旅行的话最好,事件中无致命选项。

战斗事件

战斗能力高,但也要强化防具,战斗中无选项。"谜の魔人"是ザュ战斗后的BOSS战,ビーシア一发就可被BOSS终了。"武斗魔人の奇袭"中也不能战胜BOSS,ビーシア的体力减少会发生事件,敌人离去。ビーシア时,"武斗魔人との对决"消灭解决后,同行引发的事件就会都看不见了。

ビーシア恋の始まり

经过18回合以上后,解决"武斗魔人との对决"前,ビーシア在天使同行战斗(事件外战斗也可)中获胜。

选项无特别,无指定场所,与天使同行时,战斗终了时(胜利逃走皆可),马上会发生。カノーア国的ミリアス王子出现。

恋に落ちたビーシア

"ビーシア恋の始まり"后经过2回合以上,"武斗魔人との对决"解决前。

信赖度高时可以跟ビーシア去,低时则有是否去的选项,此时选"ついて行かない"也无变化,可再选一次是否去,街上的选择可随意选,她的信赖不会变。

ドレスのビーシア

开始后65回合之前,"恋に落ちたビーシア"终了后经过2回合以上,"武斗魔人との对决"解决前。

表扬可得信赖,有与其一同去或一个人去的选项,但不一同去就不会出现事件。

ビーシアの失恋

"武斗魔人の奇袭"战解决,"ドレスのビーシア"终了后,"武斗魔人との对决"解决前。

选择"そっとしたおく"时,该话会结束,选择"ついていく",可选择是否追ビーシア。如追她,则还有"见ていた"、"见ていなかった"的选项,结果只是改变ビーシア的台词,信赖无影响。

ビーシアの日常

"武斗魔人の奇袭"解决前,与ビーシア同时,在途中必定发生。

对ビーシア的行为,有表扬或说得的选项,表扬可得信赖,反之则失去。

特别事件

关于堕天使战

她的最终战斗"武斗魔人との对决"解决后,ビーシア接到与堕天使战斗的委托,解决的勇者不是ビーシア也可。

约定

在对ミリアス王子迷恋的ビーシア事件中,无男、女天使限定的事件。但开始后经过120回合之上,解决"武斗魔人との对决"战斗时,只有信赖极高的男天使才会见到的特殊约定。

勇者们的详细资料以及关联事件 FELLIMI 篇



发见 カノーア国フェデコ
场所 (X:52、Y:14)

访问	GOOD	◎
时间	BAD	×

最初发生的事情

在开始与フェリミ同行时无论什么时间、地点都会发生事件。



初期能力

		装备可能系统
LV	6	
HP	90	弓
攻击力	32	轻装铠
防御力	30	ペンダント
素早	19	

必杀技

1:ラッシュアロー
2:シャインスコール
3:フォースシート

Present for Angel
ベル
カスタネット
タンバリン
ハーモニカ
オルゴール

赠物

特别喜欢的东西

バラのコイン	ボルンガの实
秘密の药	てあみのセーター

特别讨厌的东西

シャトーワイン	龙の酒
バラの花束	饮み屋の无料券
自分のあげた赠り物	秘密のお酒

FELLIMI フェリミ

ミライアからの传言	魔女ミライア进军
ミライヤ进军	勇气
天使と二人きりで	堕天使ラスエル
ミライヤの侧近	堕天使イウヴァート
さよならフェリミ	堕天使アポルオン
ミライヤとの対话	堕天使ガープ

其他事件

魔将バルバロッサ	诗人フェリミ
ねらわれるフェリミ	フェリミとリュドラル1・2

来自ミライヤ的传言

开始后40回合以上80回合之前。

发现读信的フェリミ时,与之交谈可得到信赖,若不交谈则失去信赖。情时,祝贺其地位会稍失去信赖,问其武勲时可得信赖。③加入レイヴ的事情,也可听リーガル的事情。

与天使两个时

“ミライヤ军侵略”(95回合以上)和“魔女ミライヤ进军”(111回合以上)还未解决,并在カノーア王国。

将决定フェリミ是否会去向不明,如谈话中选择“それを无理”的回答,フェリミ就成为敌人。

“ミライヤ的侧近”再见フェリミ

在“天使と2人きりで”フェリミ去向不明时发生的““ミライアの侧近”(132回合以上)之后,连续发生。

变为别的勇者打倒フェリミ,战斗时每个勇者的台词不同,フェリミ被打倒时结束,之后仍有事件,无选项。

与ミライヤ的对话

“魔女ミライア进军”(111回合)结束并未解决时,“天使と二人きりで”结束后,在カノーア王国。

无选项,因在“天使と人人きりで”时的谈话选择而发生。这个发生后“再见フェリミ”就不会发生了。

“魔女ミライア进军”勇气

“魔女ミライア进军”之后连续发生。

战斗中无选项,在战斗后连续发生的“勇气”中,不要自责而让フェリミ觉悟的话,可得到信赖。

诗人フェリミ

最初同行时,无关时间,场所发生。

有选项,选哪个都可得到信赖,按所想的回答即可。

受攻击的フェリミ

开始后40回合以上,106回合之前。

危机时打破戒律也要帮助フェリミ,这样可得到信赖,但是犹豫的话就会失去机会。

特别事件

关于堕天使战

“魔女ミライア进军”解决后(别的勇者解决也可),就会写堕天使战斗,之前不会受委托。

约定

如是女天使且受到フェリミ一极高信赖时,开始后经过120回合并解决了“魔女ミライア讨伐”的战斗时,可与フェリミ结成某个约定。

战斗事件

选择项无特别,但与ディアン时同样有时フェリミ会成为敌人。攻防皆弱,优先给之防具,初期多与之同行,每次战斗进行回复。

注意选择

尽管不喜欢听关于战斗的事情,但除了修行中多对话是不会吃亏的,关于歌与诗的话特别让高兴,而且修行中几乎没有好的回答,只有关于体力,修行本身的话没有损失。要注意的事件是“天使と2人きりで”。选择不同会导致去向不明。

勇者们的详细资料以及关联事件　RYUDRALL 篇



发见　デュミナス帝国ラルース

场所（X:67、Y:18）

访问	GOOD	○
时间	BAD	×

最初发生的事情

经过 8 回合发生事件。（X:65、Y:18）



初期能力

		装备可能系统
LV	7	两手剑
HP	106	通常铠
攻击力	40	ブレスレット
防御力	40	
素早	20	

必杀技

1:バーニングソード
2:ソーラーウインド
3:ドラグフォース

Present for Angel

ボルンガの叶つぱ
ボルンガの种
ボルンガの实
龙の酒
ドラゴンのウロコ

赠物

特别喜欢的东西

ドロップ	金のスライム
ヒノキのうでわ	秘密のお酒
银のスライム	てあみのセーター

特别讨厌的东西

シャトーワイン	自分があげた赠物り
バラの花束	饮み屋の无料券

RYUDRALL　リュドラル

リュドラルの故乡 1～3
人と龙の间
魔龙の侵略
トラゴンの长
冷たき人人
葛藤するリュドラル
ミライヤ军侵略
谢るトリシア
魔龙再び
堕天使イウヴァート
堕天使アポルオン
堕天使ラスエル
堕天使ガープ

其他事件

沼地の怪物
魔树ボルンガの反乱
フエルミとリュドラル 1・2
モンスターの友人
谜を追うリュドラル

尽快侦察……

不喜欢糊糊涂涂，担心或是注意的话就会高兴，出于爱好，吃饭时谈任何话都会被讨厌。谈关于吃饭的话题会让他心情好。但是他忘不掉在怪兽与人之间的烦恼。这些话不会让他高兴，"魔龙の侵略"（80 回合）发生的话，就不能寻找，侦察了。

战斗事件

攻防能力皆强，只要不忘了武具的强化，战斗中就很少有难处。固有战斗中的选项只有委托"沼地の怪物"时，**リュドラル**的优势很大，夸他可得售赖，反之则失去。在"魔龙の侵略"出现的"**マキュラドラゴン**"是不可打倒的（其他勇者同样）。经过 3 回合敌人攻击就可逃离战场，记住的话可施以让敌人攻击失效的防御魔法。另外，"**ミライヤ**军侵略"是 3 回战斗，最初的战斗中不要用完 AP。

リュドラルの故乡 1～3

1～3 共通条件：开始后 80 回合之前，**リユドラル**在**デユミナス**王国内。
2 追加条件：（1）终了后经过 2 回合以上。
3 追加条件：（2）终了后经过 1 回合以上。

分 3 阶段的相连事件，3 个故事＝事件相连，按**リュドラル**的故乡 1→故乡 2→故乡 3 的顺序发生，事件内无选项，"**魔龙の侵略**"开始发生 80 回合以上，就看不到了。

人と龙の间

经过 80 回合以下，在デュミナス国内。

选择是一个是否随之去，**リュドラル**会到山中，随之去的话，可得信赖，如不同则事件结束。

"魔龙の侵略"～ドラゴンの长

リュドラル解决"魔龙の侵略"时，连续发生事件。

经过 80 回合以上出现的此事件是**リュドラル**的转机，如事件终了他仍不是勇者时，**リュドラル**就会消失，之后做为候补勇者出现，或侦察出现都将不可能了，忍住 BOSS 的 3 次攻击战斗就终了，之后开始事件，无选项。

冷たき人人

"魔龙の侵略"消灭并解决，"ミライヤ军侵略"（95 回合）解决前，在デュミナス国内时。

此事件中选项无特殊，发生后，在**デュミナス**国内的**ラルース**（67、18）的村子发生"**魔龙の侵略**"之前，**リュドラル**将去看望村子的人。

葛藤するリュドラル

"冷たき人人"终了"魔龙再び"（112 回合）未解决时。

约生气的**リュドラル**到外面去会加深信赖，在外仍在选项，谈**アウル**悲伤时男、女天使（男方大一些）皆可上升信赖，此时如是男天使还有一个选择，选"勇者失格**だ**"将大幅失去信赖，如是女天使将回答需要**リュドラル**（信赖度不变）。

"ミライヤ军侵略"谢るトリシア

这个战斗按①怪兽→②士兵→③ BOSS（**ミライヤ**）顺序进行，战斗次数多且后来的敌人强，要注意 AP 的用法，战斗终了后，开始直接进入事件，两事件皆无选项。

モヴスターの友人

发现リュドラル后经过 3 回合以上，到"魔树ボルンガの反乱"（30 回合，或是"モンスターの友人"终了后发生）解决前的之间发生。

树型怪兽"**ボルンガ**"由**リュドラル**来，无选项。是否见到此事件，将影响之后发生的战斗事件"魔树**ボルンガの**反乱"，**リュドラル**的台词也稍变。

谜を追ウラュドラル

80 回合之前，解决"魔树ボルンガの反乱"后，在デュミナス帝国或カノーア王国内。

无特别选项，发生事件的**カノーア**王国或**デュミナス**帝国都很大，如未满 80 回合（注意回合限制），则可较轻松看事件。

特别事件

关于堕天使战

战斗事件"魔龙再**び**"被包括**リュドラル**在内的勇者解决的话，之后又变为与堕天使的战斗，未解决则不出现。

约束

"葛藤**するリュドラル**"中男女天使台词稍不同，事件中不同的只是约定的对话，**リュドラル**十分信赖的女天使，开始后经过 120 回合，"魔龙再**び**"战斗结后，可与之结成某特别约定。

フエリミ和リュドラル 1.2

下面条件齐备时**フカリミ**和**リュドラル**通过同样或极近的地点发生。前往同一事件尽快解决事件，让其原地待机即可。

遭遇 1

经过 105 回合后，"魔女**ミライヤ**进军"解决并未消灭时，**フエリミ**和**リュドラル**遭遇。

遭遇 2

解决"魔女**ミライヤ**进军后"，**フカリミ**和**リュドラル**遭遇（接触）时。

勇者们的详细资料以及关联事件　TARL篇



发见　クウァールのガルフ

场所　(X:65、Y:36)

访问时间	
GOOD	◎
BAD	△

最初发生的事情

发现アルル的第2回合或19回合以上。(X:62、Y:41)



初期能力

		装备可能系统
LV	6	ブーメラン
HP	89	ローブ
攻击力	33	ブーツ
防御力	31	
素早	21	

必杀技

1:ダブルブーメラン
2:リトルタイフーン
3:スパークサンダー

Present for Angel

木雕りの像
木雕りのラッシュ
ヒノキのゆびわ
ヒノキのうでわ
てんしのレリーフ

赠物

特别喜欢的东西

キャンディ	クッキー
きれいなコイン	手作りクッキー
ドラゴンのウロコ	手作りチョコ
银のスライム	てあみのセーター
金のスライム	

特别讨厌的东西

シャトーワイン	饮み屋の无料けん
自分のあげた赠り物	秘密のお酒
龙の酒	

TARL　ヤルル

魔兽の袭击1	いなくったラッシュ
父を搜すヤルル	魔兽の袭击4
魔兽の袭击2	堕天使イウヴァート
堕天使の使い	堕天使アポルオン
ひとおぼっちのヤルル	堕天使ラスエル
ラッシュと天使の会话	堕天使ガープ
魔兽の袭击3	

其他事件

レーゼル山の魔人	ヤルルとラッシュ
夜一人になつて	

大人として极うだけではダメ

睡眠中访问时，无论问什么都不好，相反，吃饭或修行中交谈，则不会被讨厌。是个要成为勇者的少年，所以讨厌对孩子说话的语气，游戏时，怀疑对方能力的疑问，或疲劳的情况，都会有不好影响。他没有ディアン等成为勇者后的去向不明，如不作为勇者侦察时，在"魔兽の袭击"战斗发生时，大约70～75回合以后消失，也不能再找到了。有时祝贺其地位会稍失去信赖，问其武熏时可得信赖。③加入レイヴ的事情，可听リーガル的事情。

战斗事件

有神兽ラッシュ时不要紧，但它在途中消失，应提前培养ヤルル，"魔兽の袭击"是两回战斗。ラッシュ在ヤルル解决"魔兽の袭击"4后回来，如由别的勇者解决，以后就变为ヤルル一人的战斗了。

父を搜すヤルル

开始后，30－40回合间接受ヤルル见面要求，将发生事件。

会面后发生，同意会面后将移动カノーア的アルブ村(31、48)，以前的任务被放弃。

"魔兽の袭击2"堕天使の使い

"魔兽の袭击2"(70回合)终了后，连续发生事件。

ザコ战斗→BOSS战斗，用ヤルル结束这两场战斗，将发生ラッシュ去向不明的事件，之后一个人的ヤルル基本不接受"魔兽袭击"以外的事件，应根据场所进行升级。

ひとりぼっちのヤルル

"魔兽の袭击2"解决后，"ラッシュと天使の会话"终了前，"魔兽の袭击3"(90回合)解决前。

在"ラッシュと天使の会话"中天使得知真像，到"魔兽の袭击3"战见到ラッシュ前，每次同行将反复这个对话。第一次长，第2次以后变短。

ラッシュと天使の会话

"ひとりぼっちのヤルル"终了，"魔兽の袭击3"解决时，在天界见到ティタニア后发生。

无选项，如天使访问了ティタニア则自动发生。不听到真相，"いなくなつたラッシュ"就不会发生。

いなくなつたラッシュ

"ラッシュと天使の会话"终了，"魔兽の袭击3"解决后，"魔兽の袭击4"(109回合)解决前。

在天界通过ティタニア见到ラッシュ后，听真相内容，ヤルル同行时发生，无特别选项。

"魔兽の袭击4"

109回合以上，发生战斗和事件

ザコ＋BOSS 2连战，由ヤルル解决时，解决ザコ战后可见到去向不明的ラッシュ，可再次一同行动，战斗终了后发生事件。

ヤルル和ラッシュ

ヤルル成为勇者后经过3回合以上，"堕天使の使い"(70回合)解决前，"父を搜すヤルル"解决前。

无特殊选项，必须尽快才能见到的事件，应在30～40回合前让ヤルル成为勇者，同行后可见到。

夜一人になつて

"ヤルルとラッシュ"终了后，"堕天使の使い"解决前，且"父を搜すヤルル"未终了时。

听了烦恼后得到信赖，只是沉默则失去，之后的选项不影响信赖。

特别事件

关于堕天使战

解决"魔兽の袭击4"后，将接受与堕天使战斗的委托，如由别的勇者解决则ラッシュ将不在了，变为一人战斗的苦战。

约定

ヤルル接近女天使时不称天使为"天使样"，而是"お姐ちゃん"，如女天使得到了极高的信赖，开始后经过120回合以上，"魔兽の袭击4"解决时与之同行的话，可与ヤルル结成约定。

勇者们的详细资料以及关联事件 TIA篇

初期能力

LV	6	装备可能系统
HP	88	マンマー
攻击力	31	轻装铠
防御力	33	指轮
素早	20	

必杀技

1:ラッキーハンマー

2:メガトンハンマー

3:テンペストハーツ

最初发生的事情

发现**ディア**第 2 回合或经过 22 回合以上。(X: 45、Y:41)



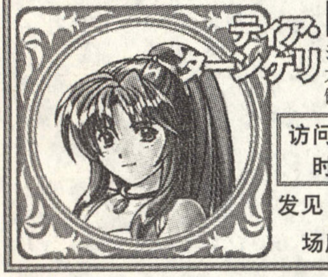
赠物

Present for Angel

クッキー
手作りクッキー
手作りチョコ
てあみのマフラー
てあみのセーター

特别喜欢的东西

キャンディ 3
ケーキ
バラの花束
オルゴール
ヒノキのゆびわ
ヒノキのうでわ
パールのパアス



特别讨厌的东西

シャトーワイン
龙の酒
饮み屋の无料けん
秘密のお酒
自分のあげた赠り物

访问	GOOD	○
时间	BAD	× △

发见 クヴアールのオムロン

场所 (X:43、Y:47)

TIA　　ティア

妖精シルフエ	花を摘んで
野菜泥棒	クヴアールの巨兽
シルフエと喧哗	シルフエとの别れ
シルフエを搜す天使	堕天使イウヴアート
梦	堕天使アポルオン
魔物の袭来	堕天使ラスエル
さらわれた娘	堕天使ガープ

其他事件

暴れオーク讨伐　　グリフィンとテイア 1~5

救出してくれた勇者と

接触事件多的她，走向勇者的道路是非常难的，①双方的勇者走向同一事件，②在一方肯定通过的路丝上，让另一方待机，③提升正义感和信赖度，顺利进行委托和移动，这样易接触。

妖精ミルフエ

解决 1 个以上**テイア**事件，在"野菜泥棒"(27 回合)和"魔物袭来"(46 回合)解决前。

打招呼时，有向里看还是回去的选择，与其向里窥视还不如说话看室内，可见到妖精**シルフエ**。

由于发生，**シーヴァス**放弃了任务移动至**クヴアール**，应跟着去，第 2 回合后谈话，直率谈话表示理解，并听他的话。

シルフエと喧哗

"妖精シルフエ"终了，"野菜泥棒"解决后，"魔物の袭来"解决前。

认为天使的工作了不起的天使会失去**ティア**的信赖，但顽强的天使却可得到，之后的选择中没有委托，夜里提议守护她则信赖下降，特别是男天使说女天使时失掉的更多，请注意。

シルフエを搜す天使

"シルフエと喧哗"终了后，在天界的テイタニア见到天使则发生事件。

"シルフエと喧哗"终了后，随时会发生，在这里听了谈话，在"シルフエとの别"中将有大分歧。

梦

"シルフエと喧哗"终了后，经过 3 回合以上，"クヴアールの怪兽"未解决。

拒绝她的请求可大升信赖，但见不到事件，听了请求，男女天使即可得信赖，又能见事件。

"魔物の袭来"

经过 45 回合以上，发生战斗和事件。

ティア将在战前停止一切事件，不论是**ティア**发现，还是侦察都不会有第 2 次。

花を摘んで

"さらわれた娘"(68 回合~&ティア强制去向不明 0 解决后，"クヴアールの巨兽"解决前，通过ロルメナ(37、47)，与クリフィン的遭遇未终了。

与**クリフィン**的遭遇 5 终了就见不到了。是**グリフィン**的"记忆の森了"事件发生条件之一。

"クヴアールの巨兽"~シルフエとの别れ

"クヴアールの巨兽"由ティア解决时，连续发生事件。

ザコ +BOSS 的 2 连战斗，战斗终了后的事件，天使从**ティタニア**听了话后可得信赖，台词也有变化。

特别事件

救出してくれた勇者

"魔物の袭来"解决后，在"さらわれた娘"中救了テイア的勇者遭遇テイア。

如救人的勇者是**グリフィン**，还一次未接触过**テイア**，则不会发生接触事件，而变为遭遇**テイア**的事件，要注意。

接触グリフィンとテイア 1~5

参加クリフィン的项目。

关于堕天使战

如解决了战斗事件"**クヴァールの**巨兽"(不论哪个勇者)将接受与堕天使战斗的委托，必须解决本事件才可往下进行。

约定

天真的她无论男女天使(男天使无邪恶的选择)都很尊敬，接触，开始后经过 120 回合以上，解决"**クヴァールの**巨兽"后，对十分信赖同行的男天使，两个人就可约会了。

行方不明**になる**前に

喜欢谈感性的话题，喜欢所有的话题，但不习惯过于担心的话，对于修行不太喜欢表扬的话，去向不明的时间很长，应在"魔物**の**袭来"发生前培养。同事件终了前不侦察的话，她会消失不再成为勇者。

战斗事件

攻防能力皆弱，应强化装备，还应与强大的妖精同行。由于发现场所地形的原因，最初的移动会很慢，战斗时无选项，"**さらわれた**娘"是别的勇者帮助她的战斗，她自己不能解决。

勇者们的详细资料以及关联事件 BEIHEA 篇

发见 カノーア国フェデコ
场所 (X:41、Y:13)

访问	GOOD	◎
时间	BAD	△



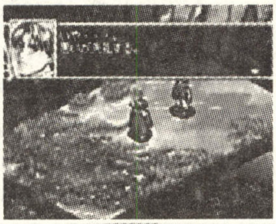
初期能力

LV	8
HP	135
攻击力	45
防御力	39
素早	16

装备可能系统
鞭
通常铠
ピアス

必杀技
1:ラッシングビート
2:ソウルクラップ
3:クインズジェイル

最初发生的事情
发现ナーサディア 2 回合或 10 回合以上。(X:38、Y:23)



Present for Angel
公演チケット
饮み屋の无料けん
秘密のお酒
パールのピアス
ガーダーベルト

赠物

特别喜欢的东西

ケーキ	龙の酒
シャトーワイン	ドラゴンのウロコ
バラの花束	饮み屋の无料けん
オルゴール	秘密のお酒
てんしのレリーフ	

特别讨厌的东西

公演チケット	ガーダーベルト
パールのピアス	

NURSADEAR ナーサディア

大胜负	葛藤するナーサディア
醉つ切い	真实の光
踊り子ナーサディア 1	翼ある者达 4
踊り子ナーサディア 2	ラスエルの最期
踊り子ナーサディア 3	思い出の欠片(かけら)
翼ある者达 1	堕天使イウヴアート
翼ある者达 2	堕天使アポルオン
翼ある者达 3	堕天使ガープ

其他事件

逃げ出した凶恶犯　　ビーシアの日常

踊り子ナーサディア 1～3
共通条件:"真实の光"事件终了前,"翼ある者达 4"("真实の光"终了&"堕天使ラスエル"解决前)解决前。
1. 追加条件:20 回合以上"醉つ切い"后
2. 追加条件:(1)终了后经过 3 回合以上
3. 追加条件:(2)终了后经过 3 回合以上
1. 断酒可得信赖，之后理解她的心情可再得少许信赖，2. 只是看看则失去少许信赖,谈话可听到许多关于信赖的话。

大胜负
发现ナーサディア・侦察后
随她去可得信赖，不去则会降低信赖度，再约你时仍拒绝，就会更向下降，随之去后，无论谈什么都可得信赖（有时只少许）。

醉つ切い
"大胜负"终了经过 3 回合以上
放归醉了的ナーサディア后，会失去其信赖，交谈则可得到,但如之后的选项中又选择回去的话,会比前者失去的更多。

葛藤する　ナーサディア
在"踊り子ナーサディア 3"中ナーサディア去向不明后,在妖精的"勇者の发见"中可找到,并与之相会。
信赖度不低就不会发生,回答理解她可得少许信赖,反之则会下降,在"真实の光"之前她不会复活。

真实の光
"翼ある者达 3"之后,"翼ある者达 4"的战斗解决前,天使去天界见到カブリエル后发生。
信赖低的ナーサディア去向不明，或信赖高ナーサディア成为勇者,只要在以上条件时见到ガブリエル就会发生。

"翼ある者达 4"ラスエルの最期
"翼ある者达 4"由ナーサディア解决后,连续发生事件
ザコ→BOSS 的连续战,BOSS 很强,防御也强,天使应会防御和攻击的魔法,掌握时机进行攻击,否则很难成功,无选项。

思い出の欠片(かけら)
只男天使发生,"翼ある者达 4"终了后
无特殊选择部分，只在男天使时才发生，"翼 4" 战斗终了后,天使与她同行时,要安慰失去重要东西的ナーサディア。

恋の手ほどき
与ナーサディア关系深厚的女天使才发生的友情事件
会出现管理勇者中信赖最高的男勇者名字，对提问表示肯定可稍得信赖,表示怀疑时成为话题的男天使信赖下降,之后回答恋爱女性时可得信赖,直率回答反会失去少许,都是很有趣的对话。

特别事件

关于堕天使战
"翼ある者达 4"解决后出现,别的勇者解决同事件,或除她之外的勇者不在时,"堕天使ラスエル"都没关系。

约定
信赖度高的男天使"思い出の欠片",信赖高的女天使"恋ある者达 4"终了后,她很信任的男天使可与她有个特别的约定。

战斗事件
功防能力高的人的"翼ある者达"战很困难，特别是"翼 4"的 BOSS 是强敌，LEV 不足时，应先用ザコ战挣经验值→BOSS 战逃走的战术,天使有 AP 可准备好后战斗。由ナーサディア解决"翼 3"时,如信赖低则会去向不明。

とにかくしベルアップを
过于担心并不好,但担心她的话可让其高兴,她对外出和观景不太感兴趣,认为自己是美人的她,无视的回答是没用的。关于酒的忠告也不好，应注意"翼ある者たちろ"解决后，如信赖低,她会去向不明,以后还有许多艰苦的战斗,要先好好培养。

勇者们的详细资料以及关联事件

GRIFFIN 篇

发见 キンバルト王国ニーセン
场所 (X:31、Y:41)

访问	GOOD	◎
时间	BAD	△



初期能力

		装备可能系统
LV	7	两手剑
HP	105	轻装铠
攻击力	39	ペンダント
防御力	38	
素早	23	

必杀技

1:ダブルペイン
2:メガクラッシュ
3:エリアルシエイブ

Present for Angel
ふるいコイン
きれいなコイン
めずらしいコイン
ブロンズのコイン
バラのコイン

特别讨厌的东西

公演チケット
パールのピアス
ガーダーベルト

最初发生的事情

经过 13 回合以后。(X:27、Y:42)



赠物

特别喜欢的东西

シャトーワイン	银のスライム
シルバーのソード	金のスライム
ゴールドのソード	飲み屋の无料けん
龙の酒	秘密のお酒
ぎんのロザリオ	てあみのセーター

GRIFFIN グリフィン

迷子の森	最后の决战
村の焼き讨ち	堕天使アポルオン
奇妙な依赖主	堕天使イウヴァート
袭われた领主の居城	堕天使ラスエル
イダヴエルと	堕天使ガープ

其他事件

街道の魔物	グリフィンのお仕事
记忆の森 1~3	グリフィンとテイア 1~5

发生条件严格、事件多的人物

不喜欢含含糊糊，喜欢被人关心的话，吃饭时喜欢关于他自己的谈话，但讨厌天使感情为主体的对话（在吃饭时可以）。修行中讨厌所有的会话，发生条件严格的事件多，应先确认条件再往下走。

迷子の森

34 回合之前

采用孩子的方式可得信赖，否则当然会失去，进入事件时，

奇妙な依赖主

50 回合之前，“村の焼き讨ち”解决后经过 1 回合

相关此话的事件“森子の森”，有时看不到天使也会发生。

“袭われた领主の居城”~イダヴエルと

グリフィン帮助イダヴエル(グリフィン解决“袭われた领主の居城”50 回合~)时，连续发生事件。

根据天使的性别和信赖高低，战斗事件后的故事会有变化，グリフィン极信任的女天使，会更加被信任，还可听到グリフィン对天使的想法，但如女天使的信赖度低，或是男天使时，则可听到グリフィン对别的对手的想法。

グリフィンのお仕事

“街道の魔物”(13 回合~)终了前

无特别选项，不尽快一些就见不到了，应多与之同行。

记忆の森 1

经过 50 回合以上，“奇妙な依赖主”终了后，“最后の决战”(102 回合~)解决前，通过クリメナ(37、47)。

记忆の森 2

“记忆の森 1”终了后经过 3 回合以上，“最后の决战”解决后，通过クリメナ(37、47)

记忆の森 3

“记忆の森 2”以及ディアの事件“花を摘んで”皆终了，グリフィン与ディア未又遭遇后发生。

无选项，但“3”的条件很严格，不要让テイア走错了，要考虑グリフィン和ディア双方的导向，要注意解决远方事件时的情况，尽可能提升信赖，一点点地在土地上移动。

特别事件

关于堕天使战

如“最后の决战”终了，就会接到与堕天使们战斗的委托，不解决便不能往下发展。

グリフィンとテイア 1~5

グリフィン和テイア的接触事件次数极多，且与各个普通事件相关，应注意一下，接触全部终了后，グリフィン的“记忆の森 3”，テイア的“花を摘んで”就不发生了，最先接触时期何时皆可。

遭遇 1

グリフィン和テイア遭遇时

遭遇 2

“グリフィンとテイア遭遇 1”后经过 3 回合以上，テイア与グリフィン两人再次相遇。

遭遇 3

“遭遇 2”后经过 3 回合以上，テイア在ロルメナ(37、47)时，两人再遇。

遭遇 4

“グラフィンとテイア遭遇 3”后经过 3 回合以上，且“记忆の森 3”终了，テイア在“さらわれた娘”中被救后，遭遇グリフィン。

遭遇 5

“グリフィンとテイア遭遇 4”后经过 3 回合以上，两人又相遇了。

约定

信赖度低的男女天使皆听不到，使信赖度极高的女天使在事件“イダヴエルと”中可听到他的一些话。但是，信赖更大的女天使在开始后经过 120 回合以上，并解决了“最后の决战”，则可听到グリフィン的话并有特别约会。

战斗事件

攻击力高，相关很深的事件中没有连续战中，战斗本身并不难，战斗事件中无特别选项，但全体有拒绝“グリフィン自身に关わる以外の事件”的倾向，不上升信赖度，升级也很难。

Monster Farm 2

怪物农场 2



基础分析、养成、战斗、敌资料、怪物种类、事件……

完全解析攻略

机种:PS	厂商:TECMO	媒体:CD－ROM
类型:育成 SLG	记忆卡容量:1 格	对应周边振动手柄

“怪物农场”作为家用游戏机原创育成类 SLG 中优秀的作品，一直受到广大游戏者的喜爱。在新近推出的“怪物农场 2”中，又加入不少全新的要素，本次的攻略主要是向不了解这种游戏系统的朋友们介绍有关的各方面知识，以便大家在进行游戏时，能顺利进行下去，当然也有不少内容适合于喜爱本游戏的玩家，能给大家带来全新的感觉。



首先应彻底掌握怪物寿命与成长的特点

与寿命有关的两大要素

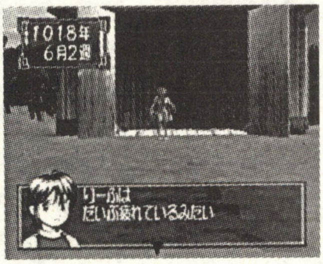
游戏中怪物的寿命是按照“周”为单位来计算的，并且每种怪物都拥有不同的寿命，一旦刺激度与疲劳度在一定高度上持续五周左右，就会减去怪物 1 周的寿命。这样理论上能生有 6～7 年的怪物，也会因为这些原因，使寿命无端地缩短 2～3 年，对于育成者可谓说很大的损失。

●刺激度与寿命的关系



因为在育成工作中要怪物进行各种各样的工作和锻炼，自然会导致刺激值的上升，怪物的“受刺激”程度达到一定标准并持续一段时间后，会开始对寿命产生影响。那么消除这一影响的方法如下：每当刺激值到过较高的程度时，于 5 个月后对其使用“夏美草”，这样可以使刺激度不对寿命产生影响。

●疲劳度与寿命的关系



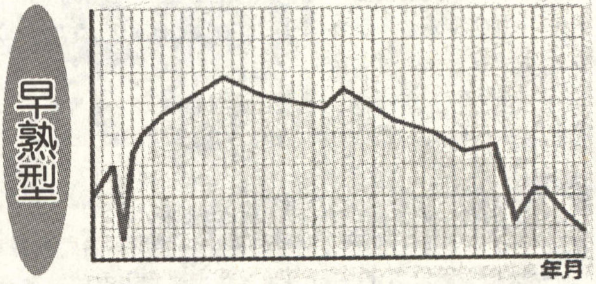
从表面上看，疲劳度与刺激度对寿命的影响方式相同，但是实际上，并不是这样的。危险的疲劳度的计算是其平常数值达到一定高度后持续 5 周的总和，也就是说当怪物的疲劳度总和达到这个数目，则立即开始减少怪物寿命。所以大家在育成工作中，尽力做到“劳逸结合，”不要让怪物的疲度出现很高的程度。

怪物的得意之技首次披露

根据下面介绍的怪物成长曲线，可以轻松地看出每个成长种类的成长高峰。因此在高峰期中，大家可以适当地安排高强度，高密度的工作。这样在这个时期使得怪物的能力可以产生飞跃。不过这时也要小心，一旦工作过度会产生不良效果。所以建议大家在安排这些工作前也就是于最终决定时看看画面中怪物的态度，如果没有反感的功作出现，则可以放心去选择“YES”了。

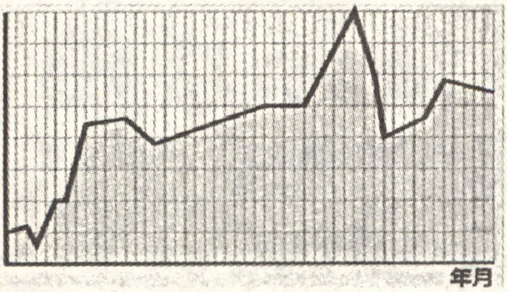


各成长类别的成长曲线



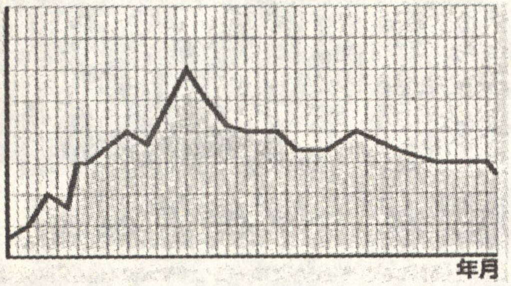
如右图中所示，怪物在前几个月中能力会急速上升，初期的成长会出现出乎意外的顺利。当然在初期育成结束后，自然要面对平稳下降的中期育成工作，这种类型适合于在“青年”比赛中，冲击武术大会冠军对资金的积累有着极大的好处。

普通型



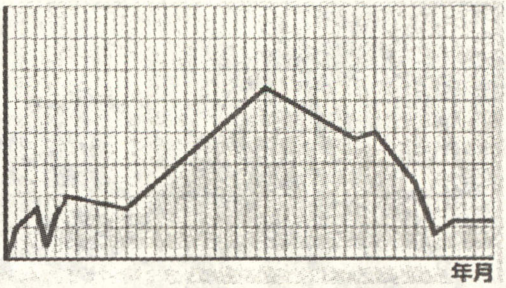
就像正常的动物一样，在幼年期成长能力极低，随着身体的长大，成长的能力也会上升，在青壮年时期成长能力会上升并达到最峰。之后随着步入中晚年，成长的能力会渐渐下降。在养成中，尽力作到各项能力上升，而且于成长高峰期也要保持这一准则。

持续型



本作的最佳成长形式，从育成开始后便能渐渐进入状态，一旦进入到上升时期就不会出现急剧下降的状态。虽然在表上看不出优越之处，但是实际上在育成中就会发现这一形式的优势所在。在怪物长大后，一直能平稳的保持成长，是许多育成类高手所期待的最佳育成对象。

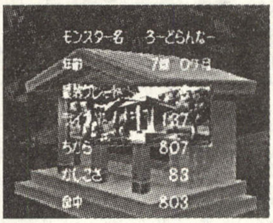
晚成型



成长的最高峰期出现于怪物寿命的中后期，在这之前成长能力只会以渐进方式上升，并且不会出现大幅度的上升。相比前两个类型，晚成型处在高峰期区域内时间会很长。当然这种种类只能适用于长寿的怪物，寿命短的怪物在成长能力上升到一定高度后便会死去。

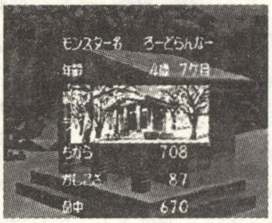
奇特的延命育成术①

与下图相同，将命中和ちから这两项能力提升过 800，这样可令一些怪物延生 2～3 年。



奇特的延命育成术②

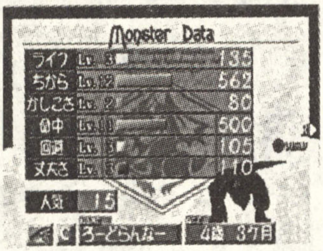
如果前一个不能达到效果，那么可按以下方式，怪物基础能力值在 400 左右，便可以延生 1～2 年。



推荐怪物延命育成术!

在育成工作中，原本训练得十分强大的怪物，因寿命有限而在实力很高的时候死去，的确是件十分烦人的事情，下面向大家介绍几种怪物延命育成术。

怪物的延命术从表面上来讲，不外乎是减少疲劳度的积累以及刺激度的发生，但怎样才是一个基本的通用周期呢？或是还有什么神秘的办法？以下就向大家披露……



通常术

3 回高强度工作后应立即休养，休养时根据刺激度而安排是否使用“夏美草”(主要依据怪物当时的举动，具体方法在攻略中会提到，在此就不做过多的介绍了)。当然对于那些连续进行工作后又进行必要事件或武术大会的怪物，更应该立即安排休养，甚至连续两次的休养。

随机怪物育成系统

“怪物农场”中特有的系统，在育成怪物时通过游戏者随意选择的一张 CD(无论是 CD，VCD，正是各种各样的游戏盘，只要有内容便可以)来随机产生可育成的怪物。随机生成怪物共分为二十种，每一种中又有数款不同的怪物，以下是二十种怪物的种类名称及种类特点。

ネンドロ种

能力极为平均，作为游戏中初期所自动供给的怪物，自然属于那种极易养成型，而且回避力较其它种类高。

ピクシー种

属于一个大种族，能力也属于平均型，但没有任何的特点。在种类中，有一种称为ナハトフアルター为稀有而贵重怪物，能力基本值高。

モツチー种

众多种类中的小部分，没有任何特征，怪物的育成时会发现基本值都低的可怜，但是也拥有全方面的实力。

アコーヘツド种

极小的种族，此类怪物的寿命都十分高，有利于那些善于长期育成的朋友，但此怪物出现机率低，不易得到。

コロペンド种

特殊种族，入手方式极为特别，只能用“电车 GO”的游戏盘才能将这种怪物做出，属于那种十分容易饲养的怪物之一。

プラント种

在前作中可以说是最强的种族，全族的怪物寿命很长，并且能在很早的状态中觉悟回复能力，在本作中有些能力被作了修正。

ライガー种

性格平静的种族，极易养成，入手正是极为简单的。整体实力变化不大，属于那种成长“稳步前进”的类型

ハム种

入手困难的一个大种族，使其出现的机率极低，但是在能力上仿佛没有期待的高，是属于那种收集“爱好”记录的种类。

ホツパー种

在前作中入手困难的种族，于本作中提升了出现的机率。在怪物能力方面命中可以说出现的高，并且怪格也适合于养成。

ニヤー种

基本能力值很高，并且生命长，平常的养成工作也不用费太多的力，只不过于入手时要多费一点力气，毕竟是属于小种族吗!

アーケロ种

本作中强大的种族，基本值高，上升的数值也高，并且觉得特技时也会领悟到全新专用的特殊远距离攻击招术。

ロードランナー种

庞大的种族，攻击力尤其的强大，只是在育成中有些困难，命中与性格，这两个数值是必须进行提高的。

ラウー种

平均寿命长的种族，拥有各种庞大而神秘的力量，每一次的育成都能给育成者新鲜感，但入手时会很困难。

ヘンガー种

是灵魂寄付于肉体中的种族，寿命自然会很短，但是属于天生的战斗材料，命中与回避和攻击都在诸种族中名列前矛。

スエン一种

在前作中就曾登场的种族，拥有数项极高的基本数值，但是性格极为恶劣，在养成中会出现这样或那样的问题。

グル种

成长中的能力可以呈现稳定上升，如果说在善于养成的朋友手中自然能发挥百分之百的能力，但入手会有一些麻烦。

モノリス种

拥有压倒性能力种族，但随机发现时会常有比较差的出现在其中，大家一定要小心挑选，才能让真正的强者出现。

ナーガ种

寿命相比之下较短的种族，育成中会有问题出现，并且回复能力悟得较慢，但其它能力优秀。入手机率极低。

ガリ种

缺点与ナーガ基本相同，但是拥有全种族中最为强大的技，这样在战斗中可以占到明显的优势，并且以弱胜强。

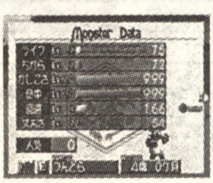
ワーム种

在本作中可认为是最典型的平均选手，无论能力还是性格都位居中流，就是入手度也属于不难也不很容易的。首先应该彻底掌握怪物寿命与成长的特点。

阅读以下具体攻略的几点推荐！

成为最强的养育者

下文中有对怪物寿命、刺激度、疲劳度、出诚度和性格各项的详细分析，为所有育成者解开不能了解的迷团，到时可以在无任何疑问的情况下成为最强养育者。



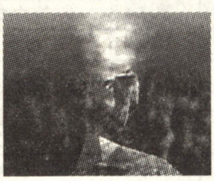
了解每一个种类的怪物

本作中的怪物有许多，让初次接触者茫然不知所措，下文中有所有怪物的分类，以及简单的解说，就算没玩过育成类作品的朋友，也可通过阅读介绍来选择适合的怪物。



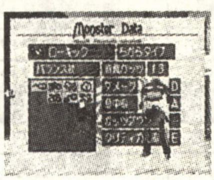
初期事物发生条件及作用

对于在游戏初期的朋友，应阅读一下这一部分，这样可以有目的地利用初期仅有的基础资源，来使事件发生，并让育成工作能事半功倍。这在游戏初期是极为重要的。



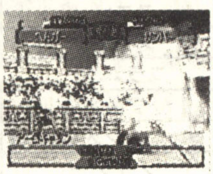
敌人的种类与外形以及弱点

所谓“知已知彼，百战不殆”，了解到敌人的弱点可以使每场战斗变得轻松异常，而且能遇到强于自己的敌人，还可以抓住其缺点，很可能反败为胜。



在各种场合下出现的敌人

全面并详细地介绍在比武大会及修行地会出现的敌人，以及他们的各项数据，对自己的怪物有自信的朋友再去冲击那些有强大敌人的事业以及事件。



所有怪物标准寿命一览表

怪物名	寿命	怪物名	寿命	怪物名	寿命	怪物名	寿命
ピクシー	300	ブルーマウンテン	330	レマクラスト	360	パルスコーン	300
ビーナス	320	ミアイゴン	330	プライヤロックス	380	ハム	300
ディクシー	320	スリーピー	370	アローヘッド	400	ハムオウジ	280
ミント	300	アメンホテプ	310	マスタードアロー	380	クロスフォーアイ	320
セピアリエーヴル	300	タイタン	350	デトナクリス	300	ブルーフレア	320
エンジェル	280	ポセイドン	350	トウテツ	320	ハムリーフ	360
ファー	360	エコロガーデアン	390	デトナレックス	320	ダークハム	280
スエコ	320	ケンプファー	310	ライガー	300	トルクレンチ	300
ナギサ	320	マグナビートル	330	ハムライガー	300	ラベンダーロック	280
リーフ	360	マーブルガイ	310	バロン	280	ヒガンテ	380
プリズムシャドウ	280	ピクスロード	330	モノアイ	320	アイスバーグ	360
ナハトファルター	300	アンキロード	350	アクアストライク	320	ゴンダ	360
ラベンダーキール	280	ロードランナー	350	エコノキックス	360	バクー	400
ピーチツリーバグ	360	クラブランナー	370	テラードッグ	280	ヌッシー	420
コロペンドラ	400	ハウルロード	330	ヤクトハウンド	300	ギガパイント	380
リキッドキューブ	380	プチランナー	330	ケルベロス	280	ピクセル	270
ヘンガー	300	ハチロー	370	キンダーホップ	300	ウォーロックス	290
ガイアー	320	ロードガリニクス	340	クリック	300	レクサス	290
オメガレックス	320	タスマニア	390	ホッパー	300	イヌガミ	270
ダークヘンガー	280	ロードマスタード	350	ワガハイ	360	ガリオン	270
ヘビーダイアナ	330	スカシラプトル	350	ウシロメデス	320	ガリ	250
ゴビ	330	アロハノランナー	390	サクラホップ	320	ヒトツメオウジ	290
ゴーレム	350	ブラックロード	340	ヴァージアハピ	300	アクアリウス	290
グランドバンカー	350	カッチュウロード	330	ロックブラッド	320	カラフルマスク	330
ダゴン	370	ティラノパープル	340	ウロコウサギ	320	ガリラス	250

怪物名	寿命	怪物名	寿命	怪物名	寿命	怪物名	寿命
ツチノコボクサー	270	マンナ	330	キンプンソウ	370	イワムシ	320
シオンカメン	250	ペンギンダマシ	330	ヒネクレソウ	410	トカゲムシ	320
ツンドラ	390	ニャンコロモチ	390	オボロゲソウ	410	ブルードリル	300
ゴーディッシュ	370	モッチー	350	プラント	450	コロネ	300
アーケロ	450	ゼラチン	350	モノクロツカク	370	カメンワーム	280
ユズボウズ	410	フカッペ	330	ウスボカゲソウ	390	ザザムワーム	320
サクラジイヤ	410	ネン,ワ	350	ジャアクソウ	370	グラスワーム	300
ママニャー	360	アクアクレイ	350	ロンパーウォール	270	ハナシャクトリ	360
ワン	360	ピンクジャム	330	ランドオベリスク	290	クロザザム	280
ミミニャー	360	イシガキゲル	350	ジュラスウォール	290	ワーム	300
ニャー	400	ウロコゲル	350	ブルースパンジ	270	ムラサキチュウ	280
バスニャー	380	ミントジェラード	330	ワイルドブロック	270	ディアナリパー	270
ヒノトリ	350	ネンドマン	330	バロックス	250	トライデント	290
ピンキー	330	ゲルキゾク	310	スタイルフォーム	290	スティンガー	290
イワゾー	350	メダマゼリー	350	アイスキャンディ	290	ストライクリパー	270
メロンボ	350	ゲル	350	ワカクサケンザイ	330	エッジホッグ	270
ツノマル	330	エコスライム	390	モノリス	250	バズラ	250
ガンバ	330	マグマグミ	310	ソボロベント	270	サイクロップス	250
オリオン	310	カンテンムシ	330	アスファール	250	アクアシザーズ	290
スエゾー	350	パー・プリン	310	ラウロック	380	ジャングラー	330
スケゾー	350	ベニヒメソウ	390	ウツキー	360	レッドアイ	250
フラムラー	390	ガンセキソウ	410	ボス	340	テロルシザーズ	270
アカメ	310	ウロコクサ	410	ラウレシアン	420	ナーガ	250
ムシメ	330	ブルーフラワー	390	ラウー	400	注：表中的寿命是以周来计算	
ノリゾー	310	ウサギソウ	390	ベニシャクトリ	300	的,游戏中一年等于48周。	

所有敌人简介及作战指南

怪物图像	种类名称	回复能力等级
	作战指南	针对每种怪物可以使用的最佳攻击。



ピクシー种 回复等级:S
作战指南：远距离战优秀，尽量与其保持在中近距离。



コロペンドラ种 回复等级:A
作战指南：消费能量多，只有在持久战中才能取得优势。



ロードランナー种 回复等级:B
作战指南：平均实力很高，尤其是极快的移动力，尽早将其打倒。



アローヘッド种 回复等级:C
作战指南：远距离战优秀，在近距离中可以将其战胜。



ライガー种 回复等级:A
作战指南：超远距离攻击最强，但其它距离没有大威力。



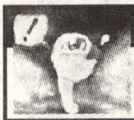
ホッパー种 回复等级:A
作战指南：没有极大伤害的必杀，持久战后可以获胜。



ハム种 回复等级:C
作战指南：不能与其进行持久作战，应该尽快消灭。



アーケロ种 回复等级:D
作战指南：虽然能力很强，但是以快速进攻可以避其锋芒。



スエゾー种 回复等级:B
作战指南：拥有许多必杀技，但命中率不是很高。



モッチー种 回复等级:B
作战指南：命中率很低，因此战胜它很容易。



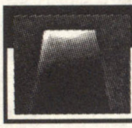
ネンドロ种 回复等级:B
作战指南：回避非常强的种族，尽量选用命中率极高的攻击。



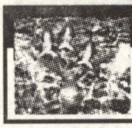
ゲル种 回复等级:C
作战指南：移动非常慢，在远距离就要给它造成很大的伤害。



ゴキレム种 回复等级:D
作战指南：拥有最强的技，并且命中率很高，十分难对付。



モノリス种 回复等级:D
作战指南：在中距离拥有绝大的攻击力，因此一定要注意。



プラント种 回复等级:A
作战指南：在前作中极为优秀的种族，在本次将其能力削弱。



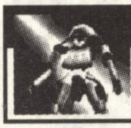
カーガ种 回复等级:B
作战指南：实力强劲，越是持久战越能发挥其威力。



ラウー种 回复等级:D
作战指南：拥有杀伤极大的必杀技，但消耗能量是最多的。



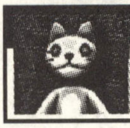
ガリ种 回复等级:C
作战指南：命中率极高，但如果能使防御上升很高的话……



ヘンガー种 回复等级:C
作战指南：拥有极快的移动速度，尽量不要让它占有主动权。



ワーム种 回复等级:C
作战指南：除了体力很高之外，基本上没有什么优点。



ニャー种 回复等级:B
作战指南：拥有先制攻击的能力，小心它的第一次攻击。



バクー种 回复等级:D
作战指南：虽然可以一击必杀，但是中率是所有怪物中最低的。



ヒノトリ种 回复等级:B
作战指南：各方面能力优秀，是本作中很难对付的角色。

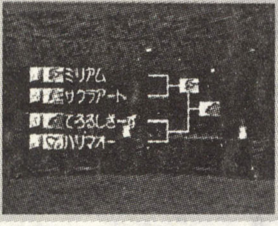
武术大会中登场敌人一览

“知己知彼，百战不殆”，本页主要介绍武术大会中各种各样的敌人及基本数值。这样抓住敌方的弱点，就能够尽可能地保障战斗的胜利。

在下文介绍中，主要是武术大会 C. D. E，因为只有在这三个武术大会中，出现的敌人才会是固定的，而其它时候，则会有一定的随机率出现各种各样的对手，那么通过下面的介绍，去夺取比赛的冠军吧!

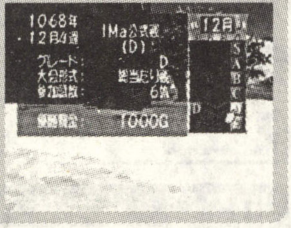
比赛的种类共有两种

比武大会中共采用两种形式，当然大家一定知道是只分为循环式与淘汰式，循环式的比赛比较多，为了能得到奖金而不停的进行战斗，这只适用于强大的怪物，因为要与所有的敌人对战，最后谁胜的场数多就获胜，所以只有强大实力的怪物才能确保胜利。而淘汰式则不同，在分组比赛中，很可能就避开了强大敌人，这样对获胜极为有利，这里推荐使用淘汰式。



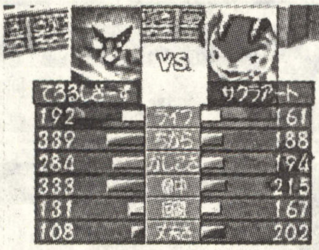
育成怪物向特别大会冲刺

由武术大会开始冲击，每次胜利之后才能在下次的机会中向更高一级的大会冲击，也就是说下面介绍的大会 D. C. E 中只限于向特别武术大会冲击的过程，在特别大全中，所有敌人基本都是随机出现。因为在 D. C. E 中可以让怪物的战斗能力提升，所以这三场大会的作战可以称为是基本战斗，而以后的上级大会就要看怪物的实力与自己的运气了，到最后再去冲击吧!



武术大会 D

一般敌人的平均能力在 200 左右，并没有什么特别的强敌，当己方的怪物平均能力在 150 左右便可以展开战斗。进行战术大会时，如果怪物是刚刚育成一段时间的，便可能会陷入苦战中，所以为了避免战斗，则应多育成一段时间参人大会，当然对于那些选择了优良品种的怪物再加上经验丰富的养成，于第 2 年就可以冲击武术大会 D 了。



在武术大会 D 中会出现的敌人

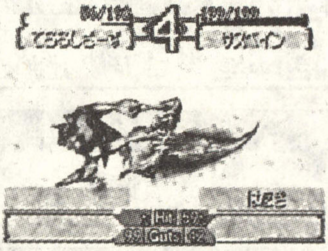
怪物名	强	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
サクラアート	☆☆☆	ミッチー	ピクシー	161	188	194	215	167	202
ストリートボム	☆	バクー	バクー	275	223	47	99	49	182
ミリアム	☆	ピクシー	ピクシー	66	89	285	222	236	70
カペラ	☆☆	ゲル	ナーガ	123	165	158	195	111	217
ハリマオー	☆	ホッパー	ホッパー	110	145	165	272	177	89
パルマー	☆☆	プラント	プラント	215	31	168	169	113	40
ヘイルフォール	☆	アローヘッド	アローヘッド	136	150	103	98	74	278
ウインストン	☆☆	ライガー	ケツ	86	104	225	258	211	82

在武术大会 D 两大陆对抗战中出现的敌人

怪物名	强	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
ニャーニャー	☆☆	ニャー	ニャー	222	211	211	266	222	222
ビユウーン	☆☆	ライガー	ロードランナー	205	202	191	249	234	222
ミッシエル	☆☆	スエゾー	ハム	179	261	206	245	212	249
モベト	☆☆	ライガー	ゴーレム	213	282	218	224	262	251
バルーラ	☆	スエゾー	ライガー	124	162	141	214	178	187
ミッチエル	☆	スエゾー	ハム	129	211	156	195	162	199
シエット	☆	ライガー	ゲル	162	201	168	218	212	162
グラニート	☆☆	ゴーレム	ゴーレム	173	270	211	121	123	179

武术大会 C

敌人平均能力在 300 左右，并且拥有可以随时一击必杀的怪物，所以实力不能达到 300 左右的怪物不要派遣到大会中，以免刚进人大会就被敌人轻易干掉，这样不仅没有能获得经验值，反而会使疲劳值与刺激度上升许多许多，当然如果己方实力足够的话，可以放心大胆的试一试。



在武术大会 C 中，敌人也有一部分会“一击必杀”的怪物，因此在武术大会 C 的作战中，尽全力把所有的敌人快速消灭，以免遭到敌人的攻击。

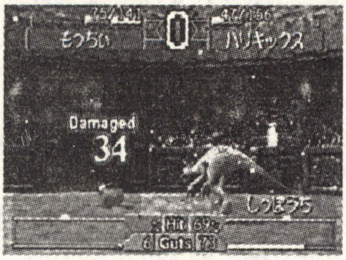
在武术大会 C 中会出现的敌人

怪物名	强	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
ガンバーン	☆☆	スエゾー	ハム	165	245	338	324	245	119
ニコレ	☆☆	ニャー	ニャー	251	166	185	333	340	95
サスペイン	☆☆☆	ナーガ	ロードランナー	199	295	43	366	117	175
ロクガイガー	☆	ゴーレム	ゴーレム	201	442	129	66	51	314
ワーランモ	☆	ラウー	プラント	355	308	135	195	178	199
ピボルス	☆☆	コロペンドラ	コロペンドラ	424	115	108	287	255	45
ザンバー	☆☆	ロードランナー	ゴーレム	262	275	184	266	190	309
レックネン	☆☆	ネンドロ	ゲル	260	255	177	170	290	95
ヒョーウエ	☆☆☆	アーケロ	アーケロ	127	128	399	144	375	101
オフリィ	☆	ゴースト	ゴースト	111	75	293	321	369	44

在武术大会 C 两大陆对抗战中出现的敌人

怪物名	强	メイン	コブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
マクムトフ	☆☆	スエゾー	ワーム	422	246	250	273	191	262
クオーティー	☆☆	スエゾー	ピクシー	207	252	263	322	410	346
アビワン	☆	ライガー	ハム	215	312	219	313	297	225
ゴレゴン	☆☆	ゴーレム	スエゾー	212	391	278	221	191	232
ボロン	☆	ロードランナー	ゴーレム	191	292	203	207	164	192
ゴラゴン	☆	ゴーレム	スエゾー	162	241	228	171	141	182
エンタウ	☆☆	ゲル	ゲル	218	211	398	231	142	278
ギッチュ	☆☆	ピクシー	ピクシー	296	163	329	244	132	165

武术大会 E



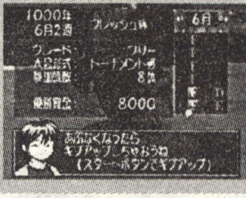
游戏中只有下级怪物才参加的武术大会，所有的参赛者，实力均低，当然获胜后的赏金等也最低。对于这种大会，可以派育成不到一年的怪物出战，如果玩家对自己的育成手段有自信的话，可以在大会中获胜，这样对于那些低等级的怪物也是一次提升能力的机会，所以在育成几个月后，安排怪物去出战武术大会 E，如果胜利那么也能带来不小的利润(对当时来讲)。

在武术大会 D 中会出现的敌人

怪物名	强	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
オクレイマン	☆	ヤンドロ	ネンドロ	199	158	23	55	147	81
ユノムール	☆☆	モッチー	ライガー	152	135	127	161	158	138
ハリキックス	☆☆☆	ロードランナー	スエゾー	156	107	94	149	138	133
リオーン	☆	ライガー	ハム	88	103	127	152	144	77
ロンター	☆	スエゾー	プラント	121	96	150	129	86	95
ナッツ	☆	ハム	ハム	57	139	57	104	141	47

年龄未满 6 个月的怪物也可参加“青年杯”

育成工作开始后，在未满 6 个月时可以参加“青年杯”的比赛，只要 DF 值能达到一定高度，就可以在比赛中轻易获胜。



修行后在修行地出现的敌人及 BOSS 大公开

修行地是可以提升怪物战斗能力的好场所，在这里有固定的敌人出现，如果经过武术大会并获得胜利后，怪物的称号会变化，这样也可以让修行地的敌人产生变化。下文中介绍的就是修行地中产生变化后敌人及 BOSS 的实力与特点。

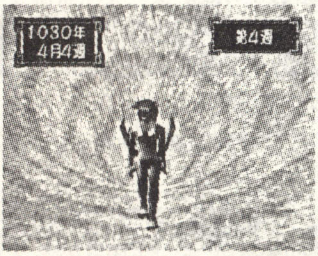


▲高赏金的赌博，靠这个方法也可以偶然得到大量金钱。

▼当出现这个画面时，就有可能会展开 BOSS 战。



マンデイー沙漠



习得技:大伤害技

战斗后会产生的效果:

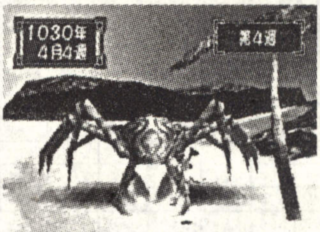
ちから↑ライフ↑疲劳↑

大伤害技习得的场所，修行中遇敌机率可谓极高，并且敌人的实力也十分强大。

在此地点中会出现的敌人及 BOSS

怪物名	ランク	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
アカイシ	B	ゴーレム	アローヘッド	333	485	369	284	157	595
ダークカッター	B	ナーガ	モノリス	363	512	256	345	255	477
コイコ	B	スエゾー	ゴーレム	264	381	613	489	233	218
デザートブロック	C	モノリス	ゴーレム	199	399	299	199	99	499
ブルート	C	ナーガ	ゴーレム	254	302	167	268	207	349
モモ	C	ホッパー	モッチー	206	171	250	411	217	198
オオグイ	D	ゴーレム	スエゾー	260	286	217	147	150	235
デスウォール	D	モノリス	ナーガ	159	264	110	217	103	486
ホットアイ	D	スエゾー	モノリス	165	179	233	217	143	166
ビッグロック	E	ゴーレム	ゴーレム	139	285	137	44	40	186
ギョロメ	E	スエゾー	スエゾー	133	177	277	247	155	144
プレート	E	モノリス	モノリス	165	179	166	112	31	289

トーブル海岸



习得技:命中重视技

战斗后会产生的效果:

命中↑ライフ↑疲劳↑

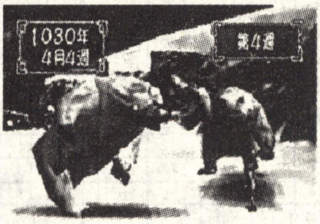
育成期间适合于任何时刻的地点，除了 B 级的几个敌人外，其它敌人实力一般。

在此地点中会出现的敌人及 BOSS

怪物名	ランク	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
シーロック	B	アローヘッド	ゴーレム	343	584	212	281	255	622
マディ	B	ゲル	スエゾー	268	281	516	583	257	384
ホーダイ	B	モッチー	ゲル	397	384	414	555	355	462
イエローヘッド	C	アローヘッド	スエゾー	324	339	355	307	235	392
ヨイドレ	C	モッチー	アーケロ	297	199	333	388	377	246
クリアム	C	ハム	ゲル	258	357	213	208	321	159
クロウ	D	ロードランナー	ロードランナー	220	265	146	345	265	215
ロックウォータ	D	ゲル	ゴーレム	163	284	276	182	174	299
ツノッチ	D	モッチー	アーケロ	265	170	309	316	332	201
アッパー	E	ハム	ハム	164	254	59	143	279	54
アミーバ	E	ゲル	ゲル	144	159	222	217	119	298
タッチー	E	モッチー	モッチー	165	187	187	284	250	248

在修行的开始前，最好 SAVE 一下，因为在游戏的初期很可能会碰上比自己实力强大数倍的敌人，因此用记录读取的方法可以避开这些高难度的战斗，而且对于初期的养成也很有利。

パパス雪山



习得技:クリテイカル技

战斗后会产生的效果:

回↑ライフ↑疲劳↑

敌人实力强劲的地点，尤其是这里的 BOSS，回避能力是所有敌人中最强的。

在此地点中会出现的敌人及 BOSS

怪物名	ランク	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
ハウンドル	B	コヤー	ライガー	342	264	389	354	377	258
ホーン	B	ハム	ライガー	343	421	218	442	604	144
ダッシュ	B	ホッパー	スエゾー	220	256	471	552	291	128
ロックハウンド	C	ライガー	ゴーレム	201	264	308	343	238	296
カゼ	C	アーケロ	ライガー	213	130	423	373	444	185
ラッシュ	C	ホッパー	ライガー	298	155	268	490	324	114
エッグ	D	ライガー	ハム	234	223	338	375	349	65
ケンポー	D	ハム	ハム	101	344	133	197	322	111
ドルキャット	D	ニャー	ニャー	379	133	181	355	229	84
ペッツイ	E	ライガー	ライガー	149	73	211	255	179	64
センニン	E	アーケロ	アーケロ	119	99	251	115	279	134
パンチャー	E	ホッパー	ホッパー	109	145	200	239	159	64

パレパレジヤングル



习得技:ガッッグウン技

战斗后会产生的效果:

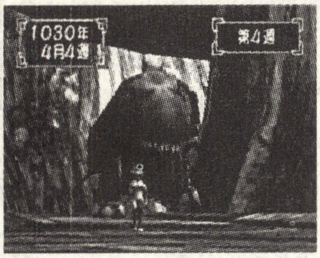
かしこさ↑ライフ↑疲劳↑

本作中普通敌人最为弱小的地点，可以说弱得出奇，但 BOSS 的实力却奇高。

在此地点中会出现的敌人及 BOSS

怪物名	ランク	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
カブト	B	ロードランナー	アローヘッド	348	392	278	479	299	413
キョウリュウソウ	B	プラント	ロードランナー	454	222	333	374	299	244
イシザル	B	ラウー	ゴーレム	494	500	224	294	256	426
ソコナシ	C	ネンドロ	ゲル	396	294	149	160	238	152
スメルパッド	C	ラウー	プラント	384	279	168	219	287	284
トウメイリュウ	C	ロードランナー	ゲル	265	249	300	387	315	350
ハント	D	ロードランナー	プラント	300	258	127	246	234	196
クビキリソウ	D	プラント	ナーガ	260	114	126	229	147	166
トビオ	D	ホッパー	ホッパー	190	172	231	374	253	88
ワンパン	E	ネンドロ	ネンドロ	299	201	41	58	222	42
コロシヤクサ	E	プラント	プラント	256	87	142	142	116	58
ジャイヤン	E	ラウー	ラウー	188	188	40	155	155	188

カウレア火山



习得技:超必杀技

战斗后会产生的效果:

丈夫さ↑ライフ↑疲劳↑

实力平均的地点，但与 BOSS 战中则必须让自己的实力提升到一定高度。

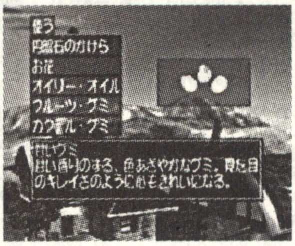
在此地点中会出现的敌人及 BOSS

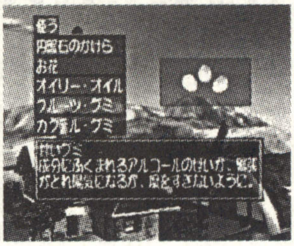
怪物名	ランク	メイン	サブ	ライフ	ちから	かしこさ	命中	回避	丈夫
テリブル	B	ロードランナー	ナーガ	340	371	298	432	309	369
ハートレス	B	ナーガ	ロードランナー	298	336	154	443	262	384
アオミドロ	B	ネンドロ	ライガー	478	351	291	248	342	177
ドクダマ	C	スエゾー	ナーガ	298	284	240	398	240	159
ヒトツメ	C	ナーガ	スエゾー	324	320	284	380	265	120
ナックル	C	ホッパー	ホッパー	213	231	294	465	284	154
スケダマ	D	スエゾー	ゲル	156	226	351	241	170	163
クリアマッド	D	ネンドロ	ゲル	321	258	102	134	233	147
イエロサウルス	D	ロードランナー	スエゾー	191	206	175	215	170	182
ナガシメ	E	スエゾー	スエゾー	111	175	236	185	120	130
ゴーワン	E	ネンドロ	ネンドロ	274	260	15	63	144	62
スプリンター	E	ロードランナー	ロードランナー	171	169	110	190	135	131

性格的分析

一般的怪物都在被产生出来时带有性格值，之后性格的变化主要源于怪物当初性格值，再加上每名育成者都有不同的育成方法，这样每个怪物都会有不同的性格，那么对性格采用什么方法，可以让怪物保持优秀的性格，以下是简单的介绍。

使用道具改变怪物性格





道具的使用在这部作品中有着各种不同效果，在性格这方面也可以使道具来让数据产生变化，不过要选择正确的道具，以免让性格产生反方向的变化。

性格变化导致必杀技出现



性格的“好”与“恶”有着不同的必杀技，那么大家都希望能领悟到怪物的全部必杀技，那么到底有什么办法可以导致必杀技的全新领悟呢？使用不同的道具让怪物的性格向两个方向变化，这样无论怎样的必杀技都可以领悟。

变化性格时怎样掌握尺度

在变化性格中，如何能让怪物在最短的时间内可以悟得必杀技呢？那么就一定要了解怪物初期的性格值，以其变化的幅度来掌握。

向“好”的场合变化

68%

在基础能力值偏向“好”的一方时，将能力值变化到大约 68% 左右，可让领悟力上升到最高，当然这一数值有时也会随着工作而产生变化。

向“恶”的场合变化

65%

与上一种方法相同，在基础能力值偏向“恶”的一方时，将能力值变到约 65% 便可以完成了，不过要小心在“恶”性格时会有其它能力的变化。

ワル技

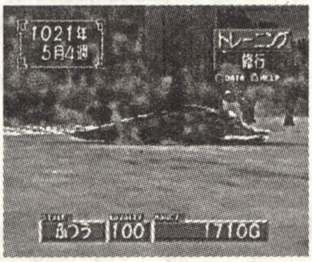
种族名	技名	种类	距离	タイプ	消费ガッツ	ダメージ	命中率	ガッツダウン	グリデイガル率	オススメ度
ピクシー	ドレイン	必杀	远	かしこさ	40	C	D	−	−	C
	ギガフレイム	大ダメージ	超远	かしこさ	30	B	E	D	E	D
コロペンドラ	ヒールダンス	必杀	中	かしこさ	50	B	E	B	−	D
ヘンガー	マイクロウェーブ	ガッツダウン	超远	かしこさ	25	E	B	B	E	C
ゴーレム	ハエたたき	ガッツダウン	近	ちから	17	C	D	D	E	C
	大ハエたたき	ガッツダウン	中	ちから	21	C	D	B	E	C
ロードランナー	砂アタック	ガッツダウン	远	かしこさ	27	E	D	B	E	D
アローヘッド	ストロードレイン	必杀	近	ちから	50	B	D	−	−	B
	スロウランサー	クリティカル	超远	ちから	24	C	D	C	B	C
	じごく车	大ダメージ	超远	ちから	32	S	D	E	E	C
ホッパー	超フリッカー	必杀	超远	ちから	38	C	A	D	D	B
ハム	超咆屁	ガッツダウン	超远	かしこさ	25	E	A	B	D	C
バクー	すかしっぺ	必杀	远	かしこさ	35	C	D	A	E	D
ガリ	ゴッドファイナル	必杀	超远	ちから	40	B	D	S	E	B
アーケロ	仙烟草	ガッツダウン	近	かしこさ	18	E	A	C	D	D
	仙醉酒	ガッツダウン	中	かしこさ	28	C	D	A	E	C
	仙酒炎	大ダメージ	远	かしこさ	30	A	E	D	D	C
ニャー	ツっつき	ガッツダウン	中	ちから	19	D	C	C	D	D
ヒノトリ	火炎连炮	ガッツダウン	远	ちから	30	D	C	A	E	C
モッチー	乱れさくら	必杀	远	かしこさ	40	B	E	−	−	C
ネンドロ	ようかい液	必杀	近	かしこさ	35	B	E	A	E	D
	めいどのみやげ	必杀	中	ちから	55	S	D	B	D	C
	つげ	ガッツダウン	超远	かしこさ	24	D	D	B	E	D
ゲル	エナジードレイン	必杀	近	ちから	40	B	E	−	−	D
プラント	ドレイン	必杀	近	かしこさ	50	C	C	−	−	C
モノリス	わらわら	ガッツダウン	超远	ちから	37	C	C	A	E	B
ラウー	ばくふう	ガッツダウン	中	かしこさ	26	C	D	B	E	C
	ハイパーボム	クリティカル	超远	かしこさ	26	C	B	D	C	C
ナーガ	ドレイン	必杀	中	かしこさ	50	B	E	−	−	C

ワル技

种族名	技名	种类	距离	タイプ	消费ガッツ	ダメージ	命中率	ガッヅダウン	クリティカル率	オススメ度
ピクジー	リフレッシュ	必杀	远	かしこさ	50	−	E	−	−	D
	ギガレイ	クリティカル	超远	かしこさ	34	C	D	E	S	A
コロペンドラ	デルタアタック	必杀	远	かしこさ	55	B	S	B	C	A
ヘンガー	ロケットパンチ	クリティカル	超远	ちから	19	D	A	E	B	C
	ドリルロケット	クリティカル	超远	ちから	27	C	C	D	A	C
	Wドリルロケット	必杀	超远	ちから	45	B	B	D	S	A
ゴーレム	ロケットパンチ	必杀	超远	かしこさ	50	B	D	B	C	C
	大ロケットパンチ	必杀	超远	かしこさ	55	A	C	A	C	C
ロードランナー	突进	クリティカル	超远	ちから	24	C	D	D	B	C
	炎の突进	クリティカル	超远	ちから	30	C	D	C	A	C
アローヘッド	テイルアタック	クリティカル	近	ちから	26	C	B	D	B	B
	Wテイルアタック	必杀	近	ちから	50	A	B	C	A	S
	ロケットパンチ	必杀	超远	ちから	19	D	A	E	C	C
ホッパー	超ジャンプブロウ	必杀	近	ちから	35	B	D	D	S	C
ハム	ドラゴンキック	必杀	远	ちから	44	A	D	D	A	B
バクー	うたたね	必杀	超远	かしこさ	30	−	E	−	−	D
ガリ	レッドウィスプ	ガッツダウン	远	かしこさ	18	D	C	C	E	C
	ブルーウィスプ	ガッツダウン	远	かしこさ	30	D	C	A	E	B
	ゴッドストライク	必杀	远	ちから	43	A	D	C	E	C
アーケロ	超旋风爪	必杀	中	ちから	30	B	D	B	S	A
	仙酒饮	必杀	超远	かしこさ	50	−	E	−	−	D
コヤー	ごっちん	クリティカル	近	ちから	15	D	B	E	B	C
	ごっちゃん	クリティカル	近	ちから	25	C	B	D	A	C
ヒノトリ	炎タイフーン	クリティカル	远	かしこさ	26	B	D	E	B	C
モッチー	八重ざくら	必杀	远	かしこさ	45	−	E	−	−	D
	超モッチ炮	必杀	超远	かしこさ	50	A	D	C	B	B
ヤンドロ	ドラゴンナックル	大ダメージ	中	ちから	29	A	E	D	D	C
	ネンドロスカイ	クリティカル	超远	ちから	28	C	D	D	B	C
ゲル	ピラミッドパワー	必杀	超远	かしこさ	40	A	E	−	−	C
プラント	种マシンガン	クリティカル	超远	かしこさ	27	C	C	D	A	B
モノリス	トリオビームZ	必杀	超远	かしこさ	40	B	D	C	A	C
ラウー	パクパクバナナ	必杀	超远	かしこさ	40	−	E	−	−	D
ナーガ	アイビーム	クリティカル	超远	かしこさ	29	B	D	C	B	B

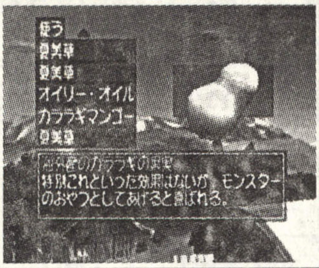
忠诚度的分析

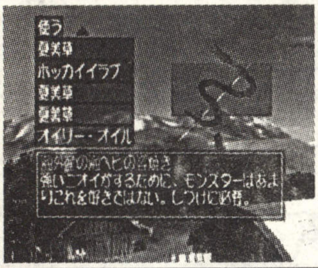
对怪物的忠诚度的变化，也是育成者所必须注意的，对待怪物有三种不同的态度，每种态度都会让怪物的忠诚度产生极大变化，以下向大家介绍三种不同态度及效果。



POINT 1　平均上升

每周都给怪物一定的食品，这样可以让怪物的忠诚度呈平稳上升状态，这是在金钱并不是很多的时候可使用的这种方法。



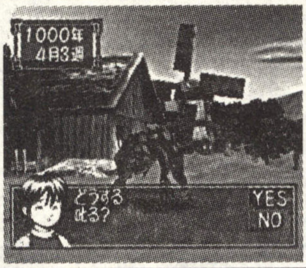


POINT2　溺爱型

在初期对新怪物育成中，忠诚度的上升是最为重要的，因为有些时候部分怪物（那些超强的怪物初期忠诚度都不很高）的确需要增加。

POINT3　忠诚度下降

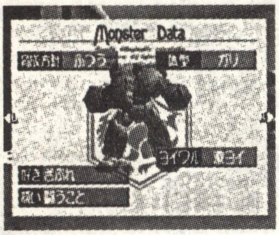
怪物的忠诚度上升到太高也不行，有时会故意撒娇不进行工作，这样在平常的教导时，可有时对其进行必要的“叱骂”，这样可以让其忠诚度下降。



忠诚度平均的水平

忠诚度保持在较高的水平时，工作时成长能力的上升率会上升许多，平常时刻，要保持到忠诚度80左右，这个时候可以让上升率以最高的状态存在。





“好”的性格为有利的状态

当怪物的性格保持于“好”的时候，对忠诚度可以稳步的保持，并且在育成者准备上升其忠诚度时，也会带有极高的上升程度。

刺激度的分析

刺激度积累的原因

在养成的工作中，刺激度的上升是不能避免的，无论是修行还是工作以及作战和特定事件都会令怪物的刺激度或多或少地上升，甚至在有些时候，一些性格不好的怪物因为吃饭的原因，也会导致刺激度的大量上升。

刺激度与疲劳度相同，经过一段时间必须要将其减少，以免造成影响怪兽寿命的因素形成。



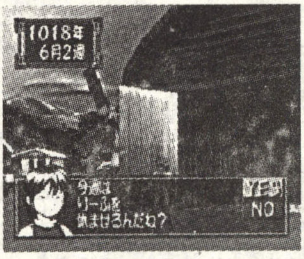


根据怪物的脚步来判断刺激度

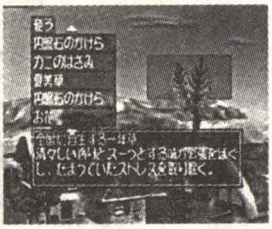
刺激度是不会有明显的数值表示的，如果大家对于每次去检查刺激度的积累很厌烦的话，可以按照这里介绍的方法来判断怪物的刺激度。当怪物行动的脚步很沉重的时候就说明疲劳度上升，而刺激度并不是很高，当怪物脚步很沉重，但是不停地摇头晃脑，便说明刺激度和疲劳度均很高。



怎样解除刺激度



目前得知有两种方法，其中一个最简单的方法就是让怪物休息，这种方法虽然效果不是很明显，但是可以不花费任何的资金来达成目的。当然这种见效极慢的方法只能适合于游戏的初期阶段或资金不足的阶段。



另一种方法就是前面提到的，向怪物使用“夏美草”，这是能快速消除刺激度的方法，不地以此方法需要玩家储存一定的资金，这样才能保证随时使用“夏美草”，这种方法在育成的中后期最为适用。

这是对刺激度的小说明：有些怪物的忍耐程度是很低的，在通常的情况下忍耐程度都相同，不过一些体积小或性格“恶”的怪物忍耐程度就很低，经常在一次过度的工作后就积蓄了大量的刺激度。

初期所有事件简介

家与小屋的改造条件

条件	
家第 2 阶段:ブリーダーランク 3 段以上、资金 7000 以上	
小屋第 2 阶段:ブリーダーランク 4 段以上、资金 17000 以上	

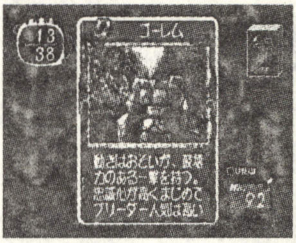
在游戏的刚开始不久，大家可能会感到家和小屋需要升一下等级，但是并不知道具体的方法是什么，上面的条件中向大家公布了家与小屋向第 2 阶段升级的必要条件，这样大家就可以在初期拥有对育成很有利的第 2 阶段的家和小屋。



小屋改造后拥有特殊能力

小屋改造成功，便可以使用 CD 再生功能，这样便可以通过不同的 CD 来制造出各种各样的怪物，为了制造自己想要的种类，去寻找各种各样的 CD 吧!

ゴーレム种



バクー种



在冒险中的各种事件

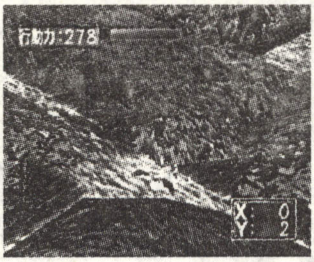
每次对新的地点进行探索以后，就会有更为危险的冒险新地点出现，那么在每个冒险地点中都会有怎样的事件发生，这是最为吸引那些冒险者的，下面公布一些事件的条件。



パレパレジャングル

条件
必须参加探险活动，怪物参加武术大会的等级最好在 C 以上，怪物人气度在 40 以上,以上条件达成方可。

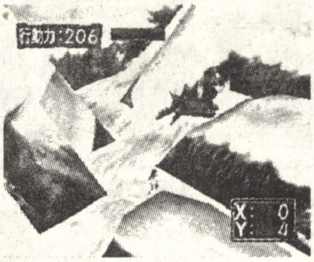
当达成条件后便可进行探索，在这里的事件是每年都可以发生的，因此没必要非常早的时候就进入到这个事件中，毕竟敌人还是很厉害的。



トートス山脉

条件
必须参加探险活动，怪物参加武术大会的等级最好在 C 以上，怪物人气度在 50 以上,以上条件达成方可。

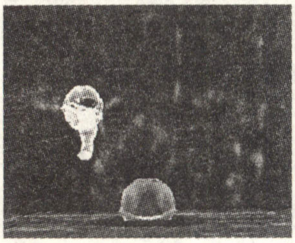
较有难度的事件之一，与前面介绍的事件相同，也是每年都可以发生，将实力锻炼到一定程度，在派自己的怪物去进行冒险吧!



死亡的怪物

正在育成中的怪物会发生突然死亡的事件，怪物死后会被提问到是否进行葬礼，如果选择 YES 则会在家的附近为怪物建造一座祭坛。当然不是所有的怪物都能有这个事件发生，并且为怪物建造的祭坛也不是在游戏的刚开始就能拥有的，这需要家与小屋的升级，才能使得祭坛能够出现。

为自己精心养成的怪物树立祭坛，不过据说祭坛的数是有限制的，至于最高上限能到多少，目前还不得而知。

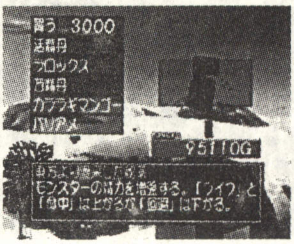




全新道具的追加

这一事件的发生也是需要在家和小屋提升等级以后，在提升以后大约在 200 周左右，就会发现新道具的加入，它们分别是ソンナ・バナナ、ナギール、トロロン、活精丹、ラロックス、万精丹，这六种药物可以说是在以后时间内极需的药品，那么如果想要这个事件提前发生的话，就需要在游戏的刚开始就立即提升家和小屋的等级。新道具的追加是有时间限制的，在一定时间以后新道具会从道具表中消失,在以后会随机出现。

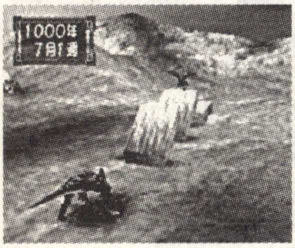




疲劳度的分析

无论进行任何的行动都会积累疲劳度

怪物的疲劳度是随着任何的工作来积累的，疲劳度小的时候在成长中能力会有很高的提高，在疲劳度变高的过程中，成长的能力值也会随着疲劳度的提高而下降。当然到了最后的时候疲劳度还会减少怪物大量的寿命，这对于养成者来说是件很痛苦的事情。





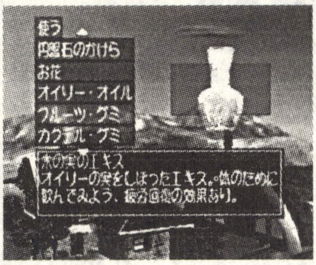
在修行和武术大会之前进行休息

在游戏中我们会看出，疲劳度对战斗能够产生极大的影响，当疲劳度很高时，战斗能力根本不能发挥。所以在进行修行与武术大会之前，一定要安排怪物全面的休息，不安排任何的工作，使其疲劳度降到0，这样才能让它在战斗中发挥自己的威力，当然有时候还能超能力的发挥。

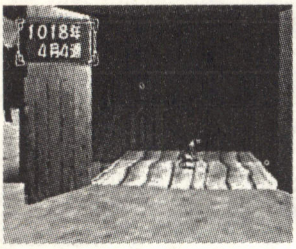


消除疲劳的方法

可以说方法是很简单的，经过休息可以让疲劳快速下降，这样虽然耽误了必要的训练，但可以使怪物的寿命不至于缩减。不过在急需到武术大会比赛或进入事件进行修行时，可以安排怪物食用必要的道具（价格很贵），在使用道具后，怪物的疲劳值会下降许多。



另外一种消除疲劳度的方法可以说是付出很大代价的，那就是让怪物的疲劳度再次上升，让它的身体状况到最差，这样它就会病倒，在病倒后进行治疗，怪物痊愈时所有的疲劳度就会变为0。





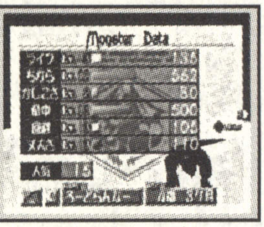
为各种用途来育成怪物

每次的育成工作并不是为了都要育成最强的怪物，以下是五种用途的怪物育成方法，大家在育成工作中可以活用各种各样的育成方法，但目标都是一个：最强的育成者。



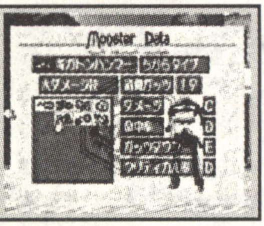
金钱与道具收集用

基本都是第一只被育成怪物的主要作用，用于收集金钱和大量的道具，进行必要的原始积累。



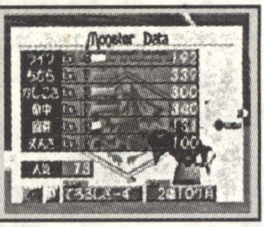
战斗用

在资金拥有到较高数量的时候，需要通过不断的战斗来提升养成者的名声，因此要培养专门用的怪物。



冒险用

这一类怪物虽然要拥有极高的能力，不仅能够参加战斗，还可以开辟各种各样的冒险舞台。



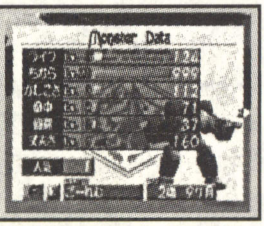
事件用

为了不耽误其它怪物的养成工作，用这种怪物来开动每一个必要的事件，可以节省大量的时间。



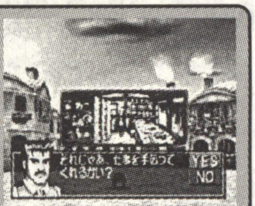
合体用

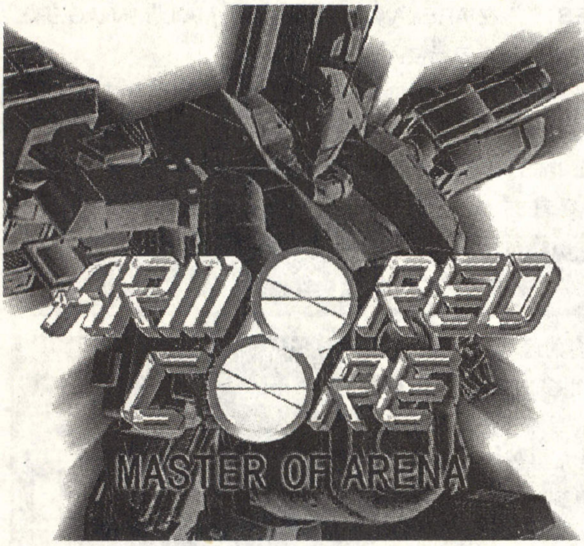
只对几项能力值作最强的提高，作用就是为了能够组合出强大的怪物，进入到这一步，就离最强育成者不远了。



总结

“怪物农场2”有各种各样的玩法，以上攻略介绍的也只是一点小小的心得，具体的玩法还要大家自己来制定。







专家版全任务、全道具、全武器彻底攻略

装甲核心

~专家的竞技场

机种:PS　厂商:FROM SOFTWARE　媒体:CD－ROM×2
类型:ACT　对应周边:振动手柄、POCKETSTATION



有关机体所有基础能力值介绍!

OFFENSIVE POINT(攻击力)	所有武器的攻击力加起来的数值。
DEFENSIVE POINT(防御力)	所有实弹防御及能量防御力的数值加起来。
STABILITY(安定性)	发射 CANNON 时的后座力,中弹时的反动力都跟这一个数值有关。
MOBILITY(机动性能)	移动速度、回转速度及上升速度的总值。
MOVING SPEED(移动性能)	机体移动的速度,将脚部的移动速度乘 10 便是这一个数值。
TURNING SPEED(回转性能)	机体的回转速度,这一个数值低的话,转身会比较慢。
RISING ABILITY(上升性能)	BOOSTER(推进器)的输出,会因机体的重量而改变,分为 0、1000、2000、3000、4000 及 5000 这 6 个级别。
SUPPORT SYSTEM(雷达性能)	雷达范围及 FCS 的机能的总值。
RADAR RANGE(索敌范围)	将内部雷达及背部雷达数值的总和的十分之一便是这一个数值。
FCS PREFORMANCE(照准系统性能)	FCS 的机能的总值。
OVERALL(总合值)	将以上的数值加起来便是这一个数值。
GRADE(评价)	由总合值得出来的评价,10000 以下便是 POOR;10000 以上便是 OK;15000 以上便是 FINE;20000 以上便是 GREAT;25000 以上便是 SUPERFINE。
EP(机体能量消费值)	右边的便是 GENERATOR 的输出,左边的便是机体能量所须的数值,如果两个数的差距越大,机体的速度便会越高。
LEGS WP(脚部重量)	右边的数值是脚部以外的总重量,左边便是脚部的乘载量。
CORE WP(身躯重量)	右边的数值是手部及背部装备的总重量,左边便是身躯的乘载量。
AP(耐久值)	所有部件所加起来的 ARMOR POINT。
WEIGHT(总重量)	机身的总重量,会影响到机体的上升能力。

游戏简单介绍及任务流程!

因为是属于"ARMORED CORE"的专家版,所以从难度上讲是只适于熟悉这个作品的玩家,因此建议没有接触过前作的朋友,最好先不要进行专家版的游戏。

游戏的基本流程如下,玩者有时是要在 ARENA 比赛一段时间才会有新的任务出现的,不过笔者建议最好完成所有 ARENA 后才执行任务,这样便可以得到较多的金钱,有时候更可以得到一些特殊部件啊!游戏中是会出现分支的,笔者先将每一个任务编上号码,然后才利用这号码来介绍每一个任务。

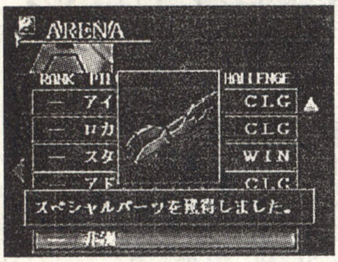
MAIL"依赖"→01 逃亡者追击→MAIL"ARENA"→02 暴走 MT 破坏/03 陨石回收(只要完成其中一个任务)→04 机密资料夺还/05 输送车辆强袭(要完成之前剩下的其中两个任务)→MAIL"支援企业"→06 地下洞窟侵攻/07 恐怖份子集团袭击/08 本社强袭(只要完成其中一个任务(→MAIL"ARENA 登录"、"PROGTECH"(可以参加 SUB ARENA 的比赛)→09 潜水舰死守/10 敌要塞攻略#a→MAIL"紧急事故"→11 研究设施救援→MAIL"谜之 MT"、"警告"→12 光束炮破坏/13 废弃宇宙船侵入/14 旧兵器

破坏#b→MAIL"PROGTECH 依赖"→15 矿山侵入→MAIL"升格"(可以参加 ARENA)→MAIL"击退依赖"(在 ARENA 得到第 10 位才会发生)→16 研究设施防卫→MAIL"NINEBALL"、"援助中断"→17MT 部队救援→MAIL"情报操作"→在 ARENA 得到第 4 位后→MAIL"共通点"、"本社援护依赖"→18 侵攻部队排除→MAIL"RAVEN'S·NEST"→在 ARENA 得到第 2 位后→MAIL"MANAGER"、"约束"→19 工场侵入→ENDING。

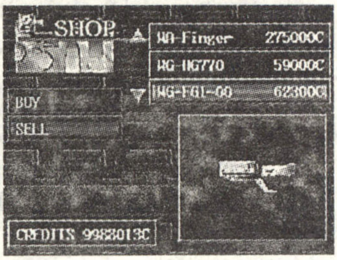
#a 注:登录了 SUB ARENA 后,赢一场便可以得到 2 分,完成一个任务得到 4 分,在得到 12 分后会有新任务。

#b 注:在完成任务之后便可以参加比赛,不过这一次要得到 35 分后才有新任务。

所有隐藏道具及获得方法公开!

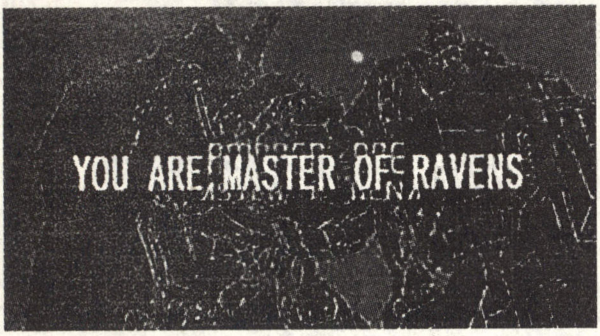


与前作相同,自然有许多的隐藏道具出现,获得的方法跟前作相比产生了很多的变化。下表中的是所有隐藏道具及获得方法,当然有些隐藏道具的获得方法不只一种,这里只介绍最容易获得的方法。另外,于 SUB ARENA 得到隐密部件的机会只有一次,因此在之前一定要 SAVE,以便于能够真正获得。



部件	得到方法	部件	得到方法
HD-12-RADAR	在 MASTER ARENA 得到第 3 位	WM-MVG812	于 SUB ARENA 击败**アドヴァン** Jr.
HD-HELM	于 MISSION02 暴走 MT 破坏中得到	WM-X15-EX	在 ARENA 得到第 9 位
HD-H10	于 SUB ARENA 击败**トップキヤツプ**	WR-RS7	完成 FROMSOFT ARENA
HD-4004	于 SUB ARENA 击败**フラッシユアート**	WRR-10	完成 GUEST ARENA
AN-891-5	在 ARENA 得到第 3 位	WX-ED2	于 MISSION06 地下洞窟侵攻中得到
AW-R/4	在 MASTER ARENA 得到第 17 位	WX-C/4	在 ARENA 得到第 12 位
LN-S3	完成二脚限定 ARENA	R77-ST	完成 MASTER ARENA
LB-H230	完成逆关节限定 ARENA	WG-HG770	于 SUB ARENA 击败**スタントライダー**
LF-TR-0	完成四脚限定 ARENA	WG-XW11	于 SUB ARENA 击败**スターマインド**
LC-HTP-H5	完成装甲车限定 ARENA	WG-FGI WG-00	在 MASTER ARENA 得到第 8 位
P/CV	于 MISSION 17 MT 部队救援中得到	WG-RF/E	收到"升格"的 MAIL 后
SP-ABS-RE	完成 CHAMPION ARENA	WG-MG500/E	于 SUB ARENA 击败**ビビツプ一**
B-PT000	在 ARENA 得到第 5 位	LS-1000W	收到"ARENA 登录"的 MAIL 后

DISC 2 中特定竞技场简介!



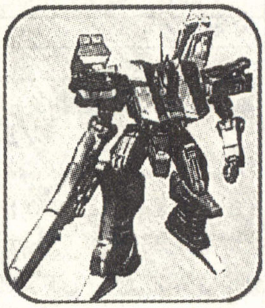
在 DISC2 中玩者可以玩到 EX ARENA,但是有一些"????"这些会是什么呢?下面向大家介绍能让指令出现的方法:

2 足限定/逆关节限定/4 足限定/タンク限定

之前都有说过这些的了,是游戏的固有 ARENA,以脚部来分组对战,每一组有 9 部机体。

CHAMPION ARENA

完成了 SENARIO MODE 便会出现,有 15 部机体,参赛的机体是在 ARMORED CORE 比赛的优胜者。



MASTER ARENA

要在 DISC 1 达到 100% 的达成率便会出现,难度是游戏中最高的,一共有 19 机体。

FROMSOFT ARENA

由开发部所制作出来的机体,当完成了所有脚 部分组合 ARENA 便会出现,有 9 部机体参加。

GUEST ARENA

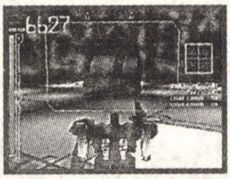
当玩者完成所有 MISSION 之后便会出现这一个 ARENA,参加的 30 部机体都是由日本游戏杂志社组装的。

任务版全攻略指南

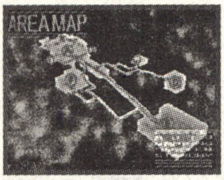
MISSION 01 逃亡者追击



游戏的第一个任务，难度当然也不会很高，任务是要在 IZAK CITY 第七植物区追捕逃亡中的通缉犯。这任务是在室内作战的，这任务只会对付一些小型机，一共有30部，带够 PLASMA RIFLIE 便可以应付有余。在开始时玩者是不可以通过 A 点的，所以玩者先要到 B 点破坏主电脑来解除电子锁，要注意的便是 B 点是最多敌机出现的地方，在破坏了电脑后便可以通过 A 的地方，最后迂回到达 C 点便会遇上一部装甲车，接着便会发生出现 NINEBALL 的事件，在事件完了后便可完成任务。



MISSION 02 暴走 MT 破坏

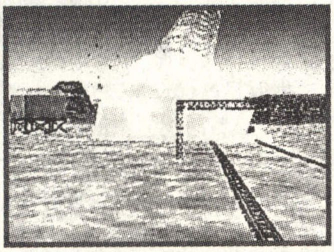


在 MT 工场内的主电脑发生了障碍，以致不断地生产 MT，PROGTECH 社为了防止这一些攻击用 MT 继续破坏，于是便委托主角破坏工场的主电脑，玩者开始时会见到 3 道门，玩者只要破坏其中之一。在里面玩者会发现有一个铁栏，玩者破坏了它后便可以跳下 A 点，在这里有很多的暴走中的 MT，玩者先不要理会它们，应该立即离开这一个地方，分别向前 B 及 C 这两个地方走破坏电子锁，这样便可以利用中央的大门进入其他地点，玩者要到 D 点破坏主电脑，而在 C 点玩者可以得到隐藏头部零件 HD－HELM，之后玩者只要将其他地点剩余的 MT 击破便可。

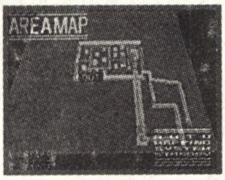
MISSION 03 陨石回收



这一次的工作是要调查一颗含有大量珍贵矿石的陨石，R&G INDUSTRY 为了得到这颗陨石，便委托玩者到事发地点把它夺回来。这一版的敌人是以实弹系的武器攻击，所以玩者应装上实弹防御高的 XCH－01。玩者在击破全部战机后，SUB ARENA 的成员レギユリナ便会出现，在战胜他后便完成任务。

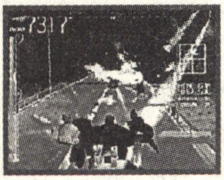


MISSION 04 机密资料夺还

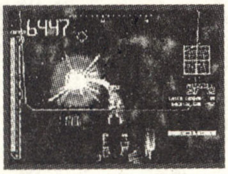


有人夺取了 IZUMO MATERIAL 社开发机关的机密资料，并且利用地下水道逃走了，任务是要搜出犯人所乘的装甲车并杀掉他。任务的前半是在地下水道中进行，在到达 A 点前玩者会遇到 5 部 2 足型的敌机，玩者只须用 PLASMA RIFILE 便可收拾它们。在 A 点会有两台机雷投下装置，它们会不断放出爆雷，当玩者经过的时候便会爆炸，玩者应该在远距离攻击其中一个，最好便是使用 WC－01QL。到达 B 点后便利用升降机返回地面，在地面上玩者会遇到另一部 SUB ARENA 的 AC－ラツキーホツパー，它会阻止玩者攻击逃走中的装甲车，在地图上显示的蓝色线是装甲车的逃走路线，玩者只要在这一个地方跟对手的 AC 战斗便可以攻击到装甲车，之后便可以完成任务。

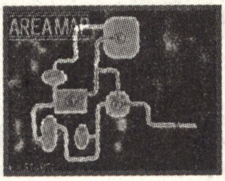
MISSION 05 输送车辆强袭



为了中断敌人的物资，今次玩者便要攻击敌人的输送部队。由于有部份的敌机会在空中攻击，所以玩者最好先装备一些导向性能很高的 MISSILE 及连射速度高的手部武器。玩者最佳的作战地点应该是隧道入口，一来可以阻止输送队进入，第二便可以利用隧道上盖作为对空防御。输送车是会分两批出现的，在消灭了它们之后便完成任务。



MISSION 06 地下洞窟侵攻

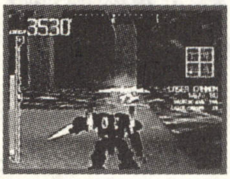


在城市东南部的一个地下山洞内，收藏着某个企业的重要物资，这一次任务目的便是它，目标为了保护这些物资便聘请了 RAVEN 的 AC 当护卫，玩者只要击败它并离开山洞便完事，由于敌人的火力也不弱，这一次的装备应以防御力为上。当玩者到达 A 点时，在该处向上飞便会有捷径到达 B 点，在 B 点最后的地方有隐藏背部武器 WX－ED2，而在 B 点的天花板有 6 台天井炮台，玩者可以不理，在取得武器后便朝着 C 点进发，跟对手的 AC－イービルキツス战斗，对手装有最强的武器 WM－AT，所以要十分小心，笔者建议进行近身战，因为就算被 WM－AT 击中，对手也要受到伤害。在击倒对手后折回起点便完成。

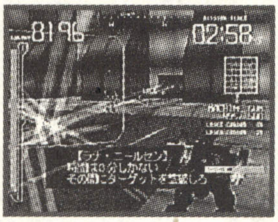
任务版全攻略指南

MISSION 07 恐怖分子集团袭击

在城市东面的一个工场，被两部 AC 袭击。玩者便应要求到那“清场”，因为一次需要对付两部 AC，所以不要掉以轻心。以重装甲上阵吧，在背部装上 GRENADE LAUNCHER 这一类攻击力重视的武器最为合适，在这时候玩者也要放弃机动性而改用装甲车型的脚部来增加乘载量。因为对手是 4 足型的，所以防御力会比较低，以强烈的攻击不消一会便可以收拾它们。

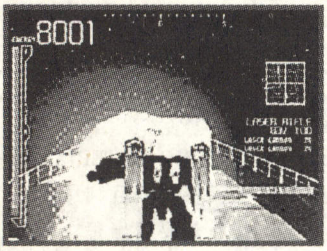


MISSION 08 本社强袭

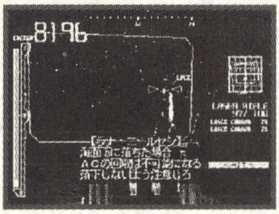


这任务只须跟一部 AC 对战，玩者要在 3 分钟内将对手击倒。对手的背部装有 DUAL MISSILE，手部则有 GRENADE LAUNCHER，以上的都是实弹武器，而机体由于着重防御力，所以移动速度不高。玩者在装上实弹防御的 XCH－01，然后以敌人为中心来绕圈攻击便可以很快收拾它，不过不要走得太近啊。

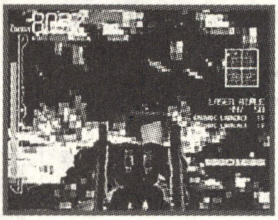
MISSION 09 潜水舰死守



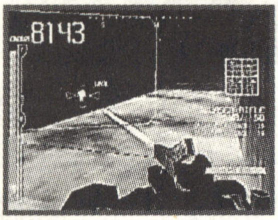
主角应 R&G INDUSTRY 的委托替旗下的潜水艇护航，因为 R&G INDUSTRY 在一次恐怖份子事件中成为报复目的。因为敌人的空中部队的射程很远，它们在远距离都可以攻击到潜水艇，所以笔者建议装上 LASER RIFILE→RXA－77，因为不论攻击力、射程及弹数都很优胜，而 CORE 便使用 XCH－01 来抵挡敌人的实弹攻击。一开始时玩者最好走到船尾的部分，因为这样可以更早截击到空中出现的敌人，在第一轮攻击之后，敌人的战舰便会出现，笔者建议立即飞到战舰上将舰上的炮台破坏，然后返回船上收拾上空的敌人，不过在飞的时候要小心，因为一掉下水便会立即失败了。



MISSION 10 敌要塞攻略

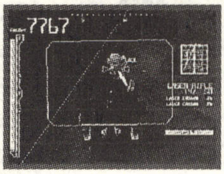


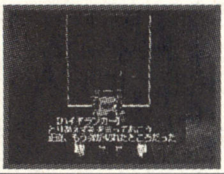
最近查出了在 IZAK CITY 各地进行破坏活动的恐怖份子的根据地，所以主角便受 IZAK CITY GUARD 的委托到 WHITE LAND 西北部的一个古城遗迹铲除恐怖分子。这任务的敌人都以实弹攻击，XCH－01 绝不可少，而且敌人的数目众多，最好带备弹数较多的武器，背部武器 WM－PS－2 及 LASER RIFILE－RXA－77 是个不错的选择。开始时玩者会被 6 个大型炮台所包围着，玩者应该第一时间走到 A 点，利用射程的优点来破坏城外的炮台，城墙上的则可以光剑来对付，当消灭了所有的敌人之后，在城中心便会出现 SUB ARENA 的 AC－クンブレアーノス，用近身战来对付它是最有效的，只要击倒它便完成这任务。



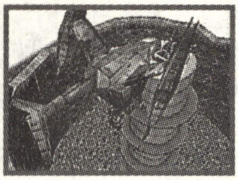
MISSION 11 研究设施救援

PROGTECH 社的研究所被不明的 MT 所袭击，在研究所中的 PROGTECH 社的要员，所以主角一定要保着研究设施。玩者可以先跳到一些建筑物之上，然后攻击敌人，因为对手只可以作水平攻击，所以玩者可以毫无损伤地收拾所有敌人，接着玩者可以到 B 点救出同伴，在救出他后是可以回复弹数的，但这时候 RAVEN' S · NEST 的水陆两用 MT 也出现攻击玩者，对付这机动性极低的家伙，绕到它的背部用剑斩它数下便可帮它“收皮”。





MISSION 12 光束炮破坏



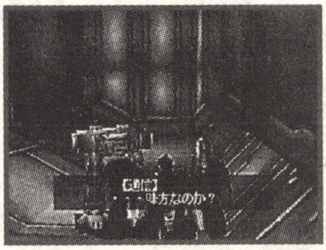
是 IZUMO MATERIAL 的委托，为了防止在“大破坏”时的巨大光束炮被人利用所以便派主角进行破坏。在这任务中有很多的炮台，玩者可以不理会它们，先在每一层中设置爆破装置。在设置好之后敌人的 AC－トニトルス便会出现，トニトルス的机动力很高，所以不应该利用 MISSILE 来攻击它，使用在 06 地下洞窟侵攻中得到的 WX－ED2 便最适合这任务，因为这武器的性能在各方面都很优良，特别是它的 RELOAD 时间很短，连射速度很高。不过不要跟它缠太久，因为要在 5 分钟之内完成任务呀！

任务版全攻略指南

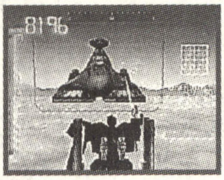
MISSION 13 废弃宇宙船侵入



同样是大破坏的遗物，这一次是要到一艘宇宙船上将船内珍贵的物资及资料夺回来，以及找回失去连络的调查部队，在找到调查部队便可以离开。在船内的门有很多，但大部份都是锁了的，在任务开始后，先由左面的门走出向着 A 点前进，之后便去下跌到 B 点，到最底的时候便会发现有另一条通道往 C 点，这样先一直向上飞到达 D 点，再到最顶下跌到目的地，走近到同伴面前便 OK。

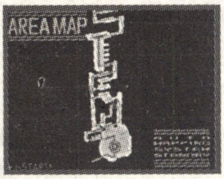


MISSION 14 旧兵器破坏

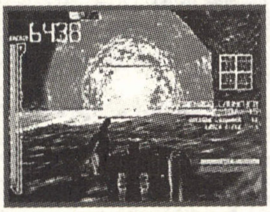


恐怖分子的余党利用一部有战舰级的大型战车来攻击附近的城市，IZAK CITY 便再次要求主角协助消灭它。这一部战车的前后都是主炮，而两边的便是副炮，在战车顶还有可以发射 DUAL MISSILE 的 MISSILEPOT，一共有七个炮台，每一个炮台都有一定的攻击力，当玩者一进入攻击范围所有炮兵便开始攻击。所以玩者最好先在开始的地方破坏前方的主炮，接着便到两边破坏它的副炮，然后便飞高一点破坏在顶的 MISSILEPOT，最后只剩下一台主炮，用剑来完成这任务吧。这任务主要是远距离战，所以武器的射程及 FCS 的距离都是以远为主，CORE 方面依旧是使用 XCH－01。

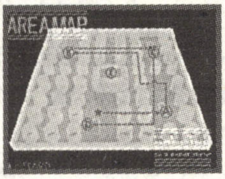
MISSION 15 矿山侵入



PROGTECH 社开发中的资料被人夺去了，调查知道是由一部スヴイルフエル的 AC 所带领，因为是赞助者的委托，所以 ARENA 的比赛会强制停止。任务的目标是于矿山的最底部，基本上是没有什么特别，但道路可算复杂，玩者进行这一版时只要一直向下走便可以了，当玩者到达 D 点时便会跟スヴイルフエル开战，最佳的战法便是不断绕圈攻击，在打败它后便可以到门后回收目标的资料。

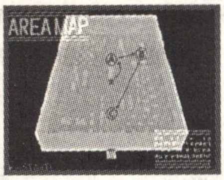


MISSION 16 研究设施防卫



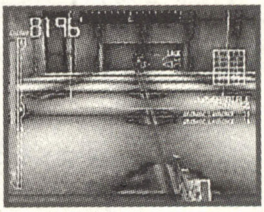
在市中心的 PROGTECH 社的研究所被一组不明机体袭击，敌人分为数个小队分别攻击不同的研究所闸口，他们的目标是开发部主任エラン，主角是要死守研究所内的 4 个闸口，阻止敌人入内。敌人的出现次序是由 No. 3→No. 2→No. 4→No. 1 闸口出现，玩者只要依着地图的指示来消灭 ABC 这 3 点的敌人，最后便到 D 点。在 D 点会第一次接触到 NINEBALL，由于对方是强化人，所以可以在移动时使用 GRENADE LAUNCHER，所以要特别小心，玩者要成功回避的话，应该脚部转用 4 足型，因为移动和回转性能都比较好，还要配备一些连射速度高的武器。至于剩下的 E 便是在版面的中央，玩者如果走到建筑物之上，便可以看到每一闸口的情况。

MISSION 17 MT 部队救援



PROGTECH 社的输送部队受到袭击，由于部队的装备不足，以致陷于苦战，所以要求主角到场救援。要注意的便是因为敌我双方的机体是同一类型，所以雷达所显示的都是一样，唯一可以分别的便是机体的颜色，我方的部队是黄色的，不要错杀良民啊！一开始玩者是在版面的中央位置，先到钟楼后的 A 点收拾敌人，因为这里的情况比较危急。在摆平了 A 点后便可以到 B 点取隐藏部件，玩者在破坏了图书馆后便会出现一条秘道，进入了后在第一个十字路口向左沿途走到尽头便会有道墙阻其去路，在破坏了墙后进入一个房间便可以得到隐藏 FCS－P/CV，在得手后便要立即折回 C 点收拾残局。由于这一版在取隐藏道具时，我方部队是会失去支援的，所以机体的移动要快。

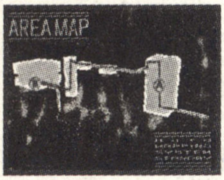
MISSION 18 侵攻部队排除



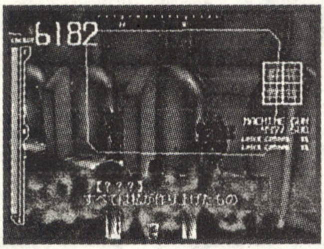
PROGTECH 社的研究所再次被敌人袭击，而这一次敌人将所有的守卫击破，并入侵到研究所的最底层，任务目的便是消灭所有敌人。这任务要注意的只有一点，就是每当玩者启动电梯时，在玩者身后便会立即出现一批敌人，这时你便利用等电梯的时间来热身吧，AP 最安全也要在 6000 以上呀！当玩者到达 E 点的时候，便会遇到一部 NINEBALL，最有效的对付方法依然是绕圈，在消灭了 NINEBALL 之后便完成。笔者觉得最适合这任务的武器便是 LASER CANNON－WC－01QL。

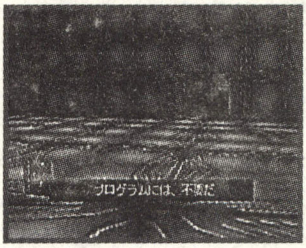
任务版全攻略指南

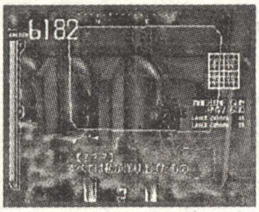
MISSION 19　工场侵入



于 IZAK CIYT 的郊外有一座工场，有一目睹经常有 RAVEN 及 AC 在附近出现，于是主角便到这里调查。玩者先会在 A 会遇到第一部 NINEBALL，消灭了它之后便可以利用最顶部的通道继续前进（其实是可以不理会它的），在前往 B 点的通道中，玩者会发现有很多部 NINEBALL，因为这里正是 NINEBALL 的制造厂，幸好不用跟它们战斗，不然便一定会陷入绝境。到达了 B 点之后便要一次跟两部 NINEBALL 对战，先集中攻击一个，然后才对付剩下的一个。不要理会什么战法，尽力一战吧！因为战胜这两部 NINEBALL 后是会自动地补满所有弹药，而且就算任务失败也不须要付上任何费用。补满弹药当然是要你应付最后一战啦！NINEBALL 最终型态不论任何方面都是顶级的，特别是在火力上有压倒性的优势，而且又可以变成飞行型态，但是在变型时便是它的弱点，在这时候给它强烈一击吧！出战前最重要的便是一定要有最高的 AP，是放弃机动性的时候了。在打败了它后便会出现 ENDING。







故事版中的简单介绍

主角

生活在地下世界的最大都市“IZAK CIYT”中，24 岁，出生于上流家庭，在某企业工作，在一次意外中，主角的家人被正在追捕恐怖份子的 NINEBALL 所杀掉，自此他便决定要消灭 NINEBALL 为家人报仇。他在网络上遇到了 LANA NEALSEN，后来得到她的推荐而开始乘坐 AC 接受各种的委托，他之前是没有任何驾驶 MT 或 AC 的经验。

LANA NEALSEN

主角在网络上遇到的一个女子，年约 30 岁，是她介绍主角进入“RAVEN”的，是主角的经理人吧，后来主角在接受 RAVEN 的委托而没有理会 LANA NEALSEN 后，这一名女子便加入了“PROGTECH 社”。她的头脑像 RAVEN’S NEST 中的电脑一般精密，同样是为了执行“令世界重生”这一个最高使命而出现于这世界，有关于其它方面仿佛就都是谜团了。

NINEBALL

在 ARENA 中最强的 RAVEN，完美的攻守令他变得没有对手，但是机体及驾驶者的资料一直仍然没有人知道。其实 NINEBALL 是没有驾驶者的，而控制着它的只不过是一块人工智能晶片，由 NEST COMPUTER 所负责主宰，另外平时所见到的 NINEBALL 其实是量产型的试验机，最终型态的 NINEBALL 已进入了最后阶段。

PROGTECH 社

是 IZAK CITY 的大集团之一，所开发工业金属的集团，但现在是专门研究跟 AC 有关的配件。在 ELAN CUBIS 加入了之后发展迅速，因此 PROGTECH 社在 IZAK CITY 中有一定的地位，还有 PROGTECH 社是 ARENA 的赞助商。

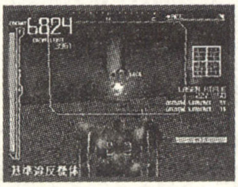
ELAN CUBIS

PROGTECH 社的开发部主任，26 岁，是一名天才科学家，主要负责开发 AC 配件的新技术。

灵活运用场地的变化！

相信读者们于各个 ARENA 中都会遇到一些比较强的对手，有时候要多打几次才有得赢，如果遇到这一些情况不妨试试转换战斗场地，因为有一些场地是对玩者比较有利的。对付一些机动性高或擅于空中战的对手时，玩者可以选择有盖的停车场，对了，如果对手是以 MISSILE 为主的话，这场地也是一个不错的选择；反之对付机动力低或一些重型机，便最好选择充满地雷的高原，然后自己不要使用一些带爆破的武器。不过有一些对手是特别强的，这时候便要“靠自己”了！





全道具、全装备、全武器

CORE

机体主要的部分，其乘载量会影响到手部和辅助部件的重量，而 AP 是全部配件中最高的。

MAX WEIGHT(肩部荷重)

指有跟 CORE 接触的部件的重量，包括头部、手部及武器都会影响到这一个数值，要装备到一些较重的装备的话，这一个数值便要更高了。

VS－MG－RESPONSE& VS－MG－ANGLE(迎击准确率&迎击范围)

在每一个 CORE 的前方都有装备对 MISSLIE 用的机关枪，当感应到有 MISSILE 的攻击的时候便会自己迎击。

EXTENSION SLOTS(辅助零件)

辅助零件空间多的 CORE 防御力通常都会比较低，反之防御力高的 CORE 便不可以多装辅助零件了。

部件名称	价格	重量	最大 EG	AP	实弹防御	EG 防御	肩部荷重	迎击确率	迎击范围	SLOT
XCA－00	61500	1103	1046	2710	530	505	2770	48	48	8
XCL－01	88000	1103	1380	2380	492	610	2450	48	64	16
XCH－01	72000	1384	873	3015	615	543	3600	48	32	12
XXA－S0	122000	784	1273	2050	580	560	2820	50	50	17
XXL－D0	115000	910	1120	2960	608	610	3320	32	20	5

HEAD

主要都是雷达和地图这两种机能对头部的影响最大，由于强化人间本身已有雷达功能，所以在购买头部时，最好以 MAP TYPE 为考虑的大前题。

RADAR 在机体头部的内置雷达，性能方面当然不有肩部雷达那么好。

NOISE CANCELER 有防止电波干扰的功能，只有在第一集“ARMORED CORE”中有用。

BIO SENSOR 可以锁定一些生物兵器，同样地只是在第一集中有用。

MAP TYPE 在每一个任务时，都会有该地的地图显示，“AREA”便是将曾经过的地方记录下来，至于“AREA& PLACE NAME”便是一开始便清楚全个版图。

COMPUTER TYPE 战术电脑的辅助，有时会提供一些指示给玩者，分为“ROUGH”、“STANDARD”及“DETAIL”这三种，实际用途不大。

部件名称	价格	重量	最大 EG	AP	实弹防御	EG 防御	电脑类型	地图系统	NOISE CANNCEL	BO SENSOR	雷达	雷达范围
HD－01－SRVT	26500	122	350	816	154	149	DETAIL	AREA	/	有	/	/
HD－2002	29000	156	457	787	140	154	STANDARD	AREA	/	/	有	6000
HD－X1487	19000	166	420	975	160	185	ROUGH	NONE	有	有	/	/
HD－REDEYE	41100	146	538	840	148	151	DETAIL	PLACE	/	/	有	5980
HD－D－9066	43200	135	657	885	165	232	STANDARD	AREA	/	有	有	6120
HD－GRY－NX	14700	232	218	1004	194	134	ROUGH	NONE	/	/	/	/
HD－06－RADAR	51800	145	875	741	109	194	STANDARD	PLACE	有	有	8120	
HD－ONE	68100	161	304	800	132	129	DETAIL	AREA	有	有	有	7980
HD－08－DISH	33200	133	416	870	205	162	STANDARD	PLACE	/	/	/	/
HD－ZERO	22500	185	431	925	221	149	ROUGH	NONE	/	/	有	6300
HD－G780	82500	393	723	905	164	292	ROUGH	PLACE	有	有	有	7600
HD－12－RADAR	72600	180	511	831	104	159	STANDARD	PLACE	有	有	有	8720
HD－HELM	63200	134	793	850	172	185	DETAIL	PLACE	/	/	有	7300
HD－H10	81000	261	332	956	204	210	ROUGH	AREA	/	/	/	/
HD－4004	44100	139	628	820	146	138	DETAIL	AREA	有	/	有	6200

ARMS

手部是分为“通常腕”和“特殊腕”这两种，通常腕可以装备到手部武器，而特殊腕便不可以，在选择手部时要注意的便是 AP、重量和防御力，如果是特殊腕的话，便选一些弹数较多的比较安全。

部件名称	价格	重量	最大 EG	AP	实弹防御	EG 防御
AN－101	19000	1228	1006	1670	384	374
AN－201	15300	2054	877	1635	352	334
AN－K1	49000	905	930	1790	339	402
AN－D－7001	23000	1445	1512	1743	306	453
AN－3001	39500	1612	1258	1935	477	353
ANKS－1A46J	42100	2120	1415	1990	659	496
AN－863－B	34000	1726	1394	1880	517	406
AN－25	28400	853	682	1826	344	284
AN－891－S	54200	1790	1290	1920	480	509

全道具、全装备、全武器

LEGS

玩者可以因自己的作战风格而选择使用2足型、逆关节型、4足型或是装甲车型的脚部，不过要注意的便是脚部的乘载量，如果乘载量太低的话，上身便不装上一些较重的装备了。

MAX WEIGHT(最大荷重) 即是脚部的乘载量，多数乘载量高的脚部，机动性都是比较低的。

SPEED(移动速度) 在没有使用推进器时的移动速度，AC的重量跟速度是有着一定关系的。

STABILITY(安定性) 在使用大型武器或中弹时的冲击，是可以因应这一个数值的多少的改变。

TURNNING SPEED(旋回速度) 机体在转身时的反应，在锁定一些高速移动的机体时，便要一定的旋回速度。

ENERGY DRAIN(待机 EG) 在机体停下来的时候，机体的ENERGY便会回复，数值越大便回复得越快。

JUMP FUNCTION(跳跃机能) 只有装甲车型的脚部才不可以跳跃，其他的都没有什么特别。

类型	部件名称	价格	重量	最大 EG	AP	实弹防御	EG 防御	最大荷重	移动速度	安定性	回转速度	街机 EG
2 足型	LN－1001											
	LN－SSVT	28500	1966	1725	3235	556	531	4520	277	1018	115	643
	LN－3001	44000	1528	2338	2795	482	507	3560	445	596	123	608
	LN-1001-PX-0	52200	3137	2206	3703	815	594	6600	153	2518	107	670
	LN－501	25000	1892	1844	3035	528	508	4130	280	904	116	541
	LN－SSVR	71800	1675	2910	1947	508	535	3990	451	854	123	835
	LN－1001B	32400	2750	2013	3606	789	532	5400	148	2150	110	847
	LN－3001C	45200	2305	1889	3383	585	543	4680	272	1320	112	676
	LN－S3	64100	3528	2418	3977	824	602	7110	151	2977	106	910
	LN－502	35800	1790	2466	3343	538	592	3800	275	843	119	857
	LN-D-8000R	49000	2426	2350	3532	510	656	4770	269	1200	112	1345
	LN-2KZ-SP	118000	1820	3034	2210	648	742	4420	383	3025	118	582
	LNKS-1B46J	48000	3065	2304	3788	772	608	6100	146	3802	106	1132
逆关节型	LB－4400	17300	2520	1400	3560	617	451	4120	294	2084	125	286
	LB－4401	31800	2910	1456	3810	672	468	4610	287	2713	128	345
	LB－4303	24000	2647	1585	3575	643	488	4280	291	2505	133	371
	LB-1000-P	20500	2095	1228	3514	609	444	3875	286	2310	142	198
	LBKS-2B45A	27000	2480	1703	3731	584	515	4090	299	1985	137	425
	LB－H230	56000	3458	1848	3880	695	430	5124	275	2954	125	305
4 足型	LF-205-SF	42600	2137	2810	2841	446	654	3450	483	580	116	2265
	LFH－X3	56000	2400	2988	3100	468	610	3810	421	710	105	1990
	LF－DEX－1	69000	2650	4016	3179	557	553	4450	360	820	110	2972
	LF－TR－0	92000	2593	3358	2546	589	669	4360	504	542	110	1600
	LFH－X5X	82000	2880	3584	3328	497	700	5000	442	1100	101	3250
装甲车型	LC－MOS18	16000	4182	978	3928	773	535	8000	105	4245	91	295
	LC－UK160	25500	3860	1104	3822	741	551	6950	138	3710	98	324
	LC-HTP-AAA	38500	2915	2877	3688	656	625	4130	250	630	118	2355
	LC-MOS4545	59000	3610	2609	3990	835	668	7400	211	5101	112	1312
	LC-HTP-H5	64000	3056	3140	3884	687	645	5630	284	731	112	2525

GENERATOR

机体的原动力都是由这里来，如使用一些消耗大量ENERGY的武器的话，GENERATOR的出力一定要高。

ENERGY OUTPUT(出力)GENERATOR的输出。

MAXIMUM CHARGE(容量) GENERATOR的容量少的话，便会很容易OVERHEAT。CHARGE REDAONE这一项即是ENERGY BAR的红色范围，数值越低能量便消耗得越快。

部件名称	价格	重量	出力	消费 EG	REDZONE
GPS－VVA	19500	308	6000	28000	7800
GPS－V6	32000	363	6000	43000	5000
GRD－RX5	23300	225	6560	38000	4000
GRD－RX6	27800	286	6800	33000	4000
GRD－RX7	38700	348	7440	31500	5000
GBG-10000	43500	398	9988	34000	2980
GBG－XR	56000	452	8207	48000	3250
GBX－TL	38000	1582	9055	50000	22000
GBX－XL	139000	975	8500	52000	3300

全道具、全装备、全武器

BOOSTER

有了推进器之后，机体便可以作出飞行及高速移动。

BOOST POWER(出力) BOOSTER 的推出能力，机体的上升性能也是因 BOOST POWER 而来。

GHARGE DRAIN(能源消费量) 使用 BOOSTER 是会消耗能量的，加速力越大的 BOOSTER 便会消耗越多的能量。

部件名称	价格	重量	最大 EG	出力	消费 EG	效率
B-P320	10800	208	28	9800	4360	2.25
B-P350	13700	162	33	12800	4410	2.90
B-T001	34000	149	30	17300	4600	3.76
B-T2	31500	235	38	14800	3850	3.84
B-P351	25500	288	41	21000	6980	3.01
B-VR-33	48500	255	35	19000	5070	3.75
B-HP25	52500	286	35	8500	2520	3.37
B-PT000	62500	301	52	23400	7450	3.14

FCS

FCS 是管理武器 LOCK ON 范围的零件，FCS 除了会影响武器的攻击距离之外，对武器的攻击力及效率也有一定的影响，还有不同类型的 FCS 在配塔武器时会有不同的效用。

LOCK ON 数：主要都是对一些可以同时发射及锁定数个目标的 MISSILE 起效，数值最大为 6。

LOCK ON 时间：数值越小，便可以更快作第二次攻击，在使用 MISSILE 时便要更加注意这一项。

FCS 的类型

STANDARD：最基本的 LOCK ON，不会对武器的 LOCK ON 作出修正，作用不大。

LENGHTWAY：以画面上下为 LOCK ON 范围，在室内战时的最佳选择，午是对付一些天井炮台。

WIDE&SHALLOW：距离短，但范围极广，配合短距离武器的不二之选。

SIDEWAY：LOCK ON 范围是画面的两端，在高速移动时也不会影响到 LOCK ON，是笔者推荐使用的类型。

NARROW&DEEP：在使用这类型 FCS 时，最好不要使用 MISSILE，因为范围太窄，如果能配上长距离武器便事半功倍。

部件名称	价格	重量	最大 EG	LOCK ON 数	LOCK ON 时间	类型
COMDEX-C7	11100	14	24	4	50	STANDARD
COMDEX-G0	22500	14	24	4	40	STANDARD
COMDEX-G8	16400	14	24	6	60	STANDARD
QX-21	20300	8	12	1	40	WIDE
QX-AF	35700	10	16	2	40	WIDE
TRYX-BOXER	48100	10	19	3	50	LENGHTWAY
TRYX-QUAD	63000	18	38	6	50	SIDEWAY
QX-9009	96000	24	55	6	60	NARROW
FBMB-18X	108000	21	65	6	32	WIDE
RATOR	129000	18	75	2	35	NARROW
P/CV	96000	24	55	1	35	STANDARD

OPTION

可以扩张机体机能的配件，收藏于机身之内，它们有减机体的损害，或增强机体的特殊性能的作用，当然根据自己机体的能力来决定安装哪扩张机能配件，正确地选择才能使战斗力得到提升。

这属于非常特别的配件，可以说每一个种类都有很明显的特点，所以安排安装配件也是需要大家动一动脑筋的，当然在普通的时刻安装增加安定性的配件对于战斗很有利。在对付有大量敌人出现的任务中，减少 LOCK ON 时间的配件就显得最为重要。

部件名称	价格	内容
SP-MAW	14200	可以显示敌人导弹，如果雷达有这一个功能便不须要这一个了，需要 1 个 SLOT。
SP-JAM	26000	大约 5 秒会解除 LOCK ON，如果一次要 LOCK ON 数个目标便要解除这一个装置。需要 3 个 SLOT。
SP-M/AUTO	12900	在 LOCK ON 完之后便会为玩者自动发射，实际用途不大，需要 1 个 SLOT。
SP-ABS	29600	可以减轻在被击中时的反动力，同时会增加 800 点安定性，需要 1 个 SLOT。
SP-SAP	31800	避震装置，跟 SP-ABS 有同样效能，需要 1 个 SLOT。
SP-CND-K	21000	可以令 GENERATOR(发电机)的容量增加 12000 点，需要 4 个 SLOT。
SP-AXL	24000	令 LOCK ON 的时间缩短 15%，需要 2 个 SLOT。
SP-S/SCR	33000	可以减轻 15% 实弹系攻击的损害，对 MISSILE 时十分有用，需要 2 个 SLOT。
SP-E/SCR	38500	可以减轻 15% 能量系攻击的损害，跟 SP- /CR 只可以选其中一个使用，需要 2 个 SLOT。
SP-EH	45000	增加能量武器的连射速度 20%，需要 1 个 SLOT。
SP-E+	45000	能够提高能量武器的攻击力 15%，适合跟 SP-EH 一同使用，需要 1 个 SLOT。
SP-DETP	245000	最贵的 OPTION PARTS，可以令能量武器的消耗减低 25%，需要 5 个 SLOT。
SP-ABS-RE	68000	是 SP-ABS 的改良版，可以增加 1200 点的安定 性，需要 2 个 SLOT。

RADAR

要探知敌人的位置，便要安装雷达，除了在头部有内置的雷达外，在机体的背部也可以装上雷达来提高自机的索敌能力，不过你若是强化人的话，这一项可以不理。

MISSILE SENSOR(导弹感应器)：有 MISSILE SENSOR 的雷达，便可以探测到敌人的导弹的位置，对于回避时有一定的作用。

RADAR TYPE(雷达类型)：一共有 STANDARD、CIRCLE 及 OCTAGON 这 3 种雷达，由于 STANDARD 的只可以探测到前方，所以还是使用其他的比较好。

部件名称	价格	重量	最大 EG	范围	雷达类型	导弹感应器
RXA-01WE	12100	210	243	8650	STANDARD	/
RZ-A0	17900	480	387	11500	CIRCLE	/
RXA-99	14500	160	267	8800	STANDARD	/
RXA-77	23000	125	274	8700	STANDARD	YES
RZ-A1	33000	433	403	15700	CIRCLE	/
RZT-333	27700	343	451	11700	OCTAGON	YES
RZ-BBP	40900	454	566	16300	CIRCLE	YES
RZ-FW2	82100	352	826	21300	OCTAGON	YES

WEAPON

说到武器，便可以分为左、右手及背部这三种，再分为 GUN(右手武器)、BLADE(左手武器)、ARMS(特殊腕)、MISSILE、ROCKET、CANNON 及 DOUBLEBACK WEAPON 这 7 种武器类型，还有实弹及能量这两系的弹药。

WEAPON LOCK：武器本身的 LOCK ON，分为 STANDARD(标准)、WIDE&SHALLOW(阔)、NARROW&DEEP(远距离) 及 SPECIAL(超远距离)，不过武器本身是会因 FCS 的类型而有所改变。

ATTACK POWER(攻击力)武器的攻击力，攻击力高的武器 RELOAD 时间都是会比较长的，然而攻击力低的便会有较高的连射速度，至于特殊腕的攻击力是双倍计算的。

AMMO TYPE(弹药类型)/AMMO PRICE(弹药价钱)弹药类型有实弹系及能量系，在使用能量系的武器时，是会不断的消耗能量的，而实弹系的武器每一发都会计钱，所有最好是在 ARENA 的时候使用较为有效。

NUMBER OF AMMO(弹数)：武器的弹数（不用说吧……），多数强力的武器弹数也不高，但玩者可以利用M118-TD 来增加武器的弹数。

RANGE(射程)：攻击有效距离，亦会因 FCS 而改变。

RELOAD TIME(充弹时间)：是补充弹药所需的时间，这一个数值低的话，武器的连射速度便会提高，同样地强力武器是需要较长的充弹时间。

左手武器一览

新件名称	价格	重量	最大 EG	EG 消费	攻击力
LS-2001	11500	123	28	2050	738
LS-200G	29000	181	45	1700	950
LS-3303	37200	224	43	2630	1210
LS-99-MOONLIGHT	54000	336	93	810	2801
LS-1000W	67500	212	71	2430	1849

右手武器一览

部件名称	类型	价格	重量	最大 EG	LOCK ON 类型	攻击力	弹数	弹药类型	弹药价	射程	LOCK ON 数	充弹时间	EG 消费
WG-RF35	RIFLE	11400	415	6	WIDE	218	200	实弹	18	8500	1	5	/
WG-MGAI	MACHINE GUN	14000	370	4	WIDE	85	500	实弹	9	6300	1	1	/
WG-MG500	MACHINE GUN	28400	458	4	WIDE	135	500	实弹	15	7800	1	2	/
WG-AR1000	MACHINE GUN	42300	516	8	SPECIAL	105	1000	实弹	12	7000	1	1	/
WG-HG235	HAND GUN	19000	170	22	WIDE	226	100	实弹	68	4800	1	5	/
WG-RF /5	SNIPERRIFLE	41500	295	5	SPECIAL	795	80	实弹	83	20000	1	10	/
WG-RF /P	SNIPERRIFLE	33100	308	4	SPECIAL	918	60	实弹	95	16000	1	12	/
WG-HG512	HAND GUN	26200	324	10	WIDE	437	120	实弹	48	5800	1	8	/
WG-FG99	FLAMMER	58300	352	9	NONE	512	500	实弹	41	900	1	1	/
WG-B2120	BAZOOKA	59740	778	13	SPECIAL	1730	80	实弹	163	8200	1	16	/
WG-B2180	BAZOOKA	75900	905	16	SPECIAL	2330	50	实弹	348	7800	1	22	/
WG-XP1000	PULSE RIFLE	46000	188	246	SPECIAL	302	180	能量	/	15000	1	3	1100
WG-XP2000	PULSE RIFLE	61500	265	285	SPECIAL	435	200	能量	/	18000	1	6	1500
WG-XCA	PLASMA RIFLE	51000	686	308	SPECIAL	820	100	能量	/	8000	1	10	3800
WG-1-KARASAWA	PLASMA RIFLE	75000	1120	422	SPECIAL	1550	50	能量	/	10000	1	8	2900
WG-RFM118	RIFLE	95000	512	10	SPECIAL	340	160	实弹	45	11000	1	5	/
WG-XFWPPK	LASER RIFLE	132000	998	395	SPECIAL	1220	100	能量	/	14000	1	10	2400
WG-HG1	HAND GUN	72000	283	52	WIDE	280	100	实弹	56	6300	1	8	/
WG-PB26	GRENADE LAUNCHER	113000	681	34	SPECIAL	2200	24	实弹	1015	9000	1	10	/
WA-FINGER	MACHINE GUN	275000	150	120	SPECIAL	155	500	实弹	8	3700	1	2	100
WG-HG770	HAND GUN	59000	210	64	WIDE	540	100	实弹	147	7300	1	7	/
WG--XW11	LASER RIFLE	61000	547	51	SPECIAL	549	70	能量	/	10500	1	6	2600
WG-FGI-11	FLAME GUN	62300	815	18	WIDE	200	60	实弹	104	8600	1	15	/
WG-RF /E	SNIPERRIFLE	71000	412	156	SPECIAL	3800	10	能量	/	22000	1	48	4800
WG-MG500 /E	MACHINE GUN	56100	415	10	SPECIAL	185	500	能量	/	6800	1	2	817

特别冈腕一览

部件名称	价格	重量	最大EG	AP	LOCK ON类型	攻击力	弹数	弹药类型	弹药价	射程	LOCK ON数	充弹时间
AW-MG25/2	54500	1193	78	815	SPECIAL	158	400	实弹	33	8800	1	2
AW-GT2000	48600	1415	92	1132	SPECIAL	305	300	实弹	62	7800	1	2
AW-RF105	77600	1530	106	1280	NARROW	1530	100	实弹	220	9300	1	15
AW-30/3	56400	480	377	688	STANDARD	830	80	实弹	130	9000	3	10
AW-RF120	67200	1827	137	1420	NARROW	2120	50	实弹	300	9800	1	18
AW-S60/2	66600	762	420	725	STANDARD	830	120	实弹	130	9000	2	10
AW-XC5500	83600	1688	547	875	NARROW	1241	70	能量	/	12000	1	7
AW-XC65	98500	1905	625	792	NARROW	2322	40	能量	/	8300	1	10
AW-DC/2	188500	1805	220	892	SPECIAL	3822	20	实弹	1800	15300	1	60
AW-R/4	126300	1650	187	1600	STANDARD	1024	180	实弹	150	8000	1	15

背部武器一览

部件名称	类型	价格	重量	最大EG	LOCK ON类型	攻击力	弹数	弹药类型	弹药价	射程	LOCK ON数	充弹时间	EG消费
WM-S40/1	SMALL MISSILE	18700	245	245	STANDARD	830	40	实弹	130	9000	1	10	/
WM-S40/2	SMALL MISSILE	23000	337	320	STANDARD	830	40	实弹	130	9000	2	10	/
WM-S40/4	SMALL MISSILE	28800	520	349	STANDARD	830	60	实弹	130	9000	4	10	/
WM-S40/6	SMALL MISSILE	38100	520	349	STANDARD	830	60	实弹	130	9000	6	10	/
WM-MVG404	MIDDLE MISSILE	31000	620	280	STANDARD	1560	24	实弹	252	1000	1	10	/
WM-MVG802	MIDDLE MISSILE	44000	718	220	STANDARD	1560	32	实弹	252	10000	2	10	/
WM-L201	LARGE MISSILE	46200	835	180	STANDARD	4300	12	实弹	897	12500	1	10	/
WM-X201	SPECIAL MISSILE	62250	720	250	STANDARD	980	18	实弹	1125	12000	1	15	/
WM-X5-AA	爆雷	19300	616	85	NONE	675	10	实弹	270	/	/	50	/
WM-X10	爆雷	24800	939	105	NONE	675	10	实弹	560	/	/	50	/
WM-P4001	DUAL MISSILE	43800	755	320	STANDARD	830	60	实弹	130	9000	1	10	/
WM-PS-2	TRIPLE MISSILE	66700	1125	360	STANDARD	830	90	实弹	130	9000	1	10	/
WM-AT	LARGE MISSILE	256800	1507	382	STANDARD	9830	4	实弹	3510	5800	1	35	/
WM-T0100	SMALL MISSILE	86200	725	290	STANDARD	230	120	实弹	150	9000	6	5	/
WM-SMSS24	MIDDLE MISSILE	118300	655	308	STANDARD	1630	40	实弹	420	9000	4	10	/
M118-TD	MAGAZINE	96300	455	0	/	/	/	/	0	/	/	/	/
WM-MVG-812	SMALL MISSILE	54000	1016	300	STANDARD	830	40	实弹	300	10000	4	30	/
WM-X15-EX	PLASMA 爆雷	86000	580	330	NONE	1560	60	实弹	0	/	/	15	1200
WR-S50	SMALL ROCKET	15900	218	8	NONE	1310	50	实弹	110	12500	/	8	/
WR-S100	SMALL ROCKET	32400	846	15	NONE	1310	100	实弹	110	12500	/	12	/
WR-M50	MIDDLE ROCKET	27600	677	13	NONE	2240	50	实弹	220	14000	/	16	/
WR-M70	MIDDLE ROCKET	36500	718	24	NONE	2240	70	实弹	220	14000	/	16	/
WR-L24	LARGE ROCKET	29460	805	18	NONE	3980	24	实弹	417	17700	16	/	/
WR-RS7	SPECIAL ROCKET	176000	759	31	NONE	200	12	实弹	2046	15500	/	40	/
WRR-10	机雷	143000	351	24	NONE	2240	100	实弹	436	0	/	8	/
WC-CN35	CHAIN GUN	32750	593	11	SPECIAL	338	250	实弹	52	10000	1	2	/
WC-ST120	SLUG GUN	56000	827	6	SPECIAL	193	80	实弹	156	8100	1	22	/
WC-LN350	LINEAR GUN	41800	425	8	SPECIAL	690	120	实弹	108	9000	1	6	/
WC-GN230	GRENADE LAUNCHER	75200	1230	8	NARROW	3520	15	实弹	985	12000	1	32	/
WC-XP4000	PLUSE CANNON	61000	318	364	NARROW	770	100	能量	/	9000	1	5	4600
WC-XP8000	PLAMA CANNON	78700	1110	455	NARROW	2065	50	能量	8500	1	10	6900	/
WC-01QL	LASER CANNON	69500	273	628	NARROW	1531	80	能量	/	12000	1	7	5100
WC-SPGUN	SLUG GUN	89500	912	10	SPECIAL	208	50	能量	/	9200	1	8	3200
WC-IR24	LASER CANNON	159500	1006	806	NARROW	3025	20	能量	/	15000	1	40	4800
WX-S800/2	DUAL MISSILE	69400	1650	415	STANDARD	1120	60	实弹	515	11000	1	12	/
WX-S800-GF	DUAL MISSILE	90900	1110	656	STANDARD	1120	60	实弹	515	11000	1	10	/
XCS-9900	SPECIAL MISSILE	94500	1480	310	STANDARD	980	20	实弹	112	12000	1	15	/
WX-ED2	PLASMA CANNON	74000	1350	750	STANDARD	572	160	能量	/	12000	1	6	1600
WX-C/4	LASER CANNON	138000	1670	905	STANDARD	1259	60	能量	/	7600	1	32	2300
P77-ST	STALILS	230000	1780	998	NONE	/	/	/	/	/	/	/	/

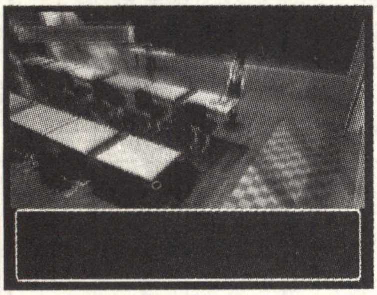
ATHENA
Awakening from the ordinary life

雅典娜 流程攻略

机种:PS 类型:AVG 厂商:SNK/梦工房 媒体:CD-ROM×3

系统介绍

インタラデイブ MODE

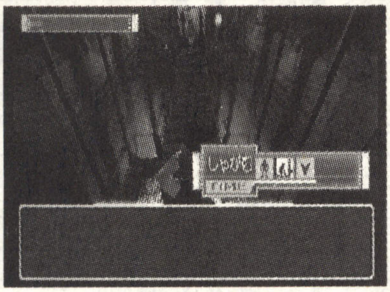


游戏最基本的就是这个インタラデイブ MODE，也就是在事件前的移动部分。这里注意“不要忘了去有人的场所”、“把握物品的场所”两点。

第一章几乎没有迷惑人的地方，第二章地图大且要步行寻找人和物，所以此时就要好好把握场所。

インタラデイブ MODE 中重要事件之一是“超能力觉醒事件”。步行时在特定场所可以进行感应。感应发生时，在附近会有超能力觉醒的事件，应调查一下周围，别漏掉东西，不觉醒就进行不下去。

エマージエンシーMODE



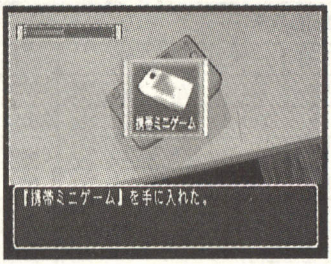
エマージエンシーMODE 简单说就是战斗部分。大致在章的结尾处发生。此模式时的行动由画面下出现的标志决定。标志中有“移动”、“下蹲”、“待机”等行动的表示。这些行动应在时间槽变为 0 之前决定。当然此时也可使用超能力。

行动失败受到伤害时，会自动发动意念盾。但会消耗 ESP 槽，如发动了多次意念盾就会 CAME OVER。应慎重行动。

隐藏游戏

在第一章 1-A 教室アテナ的桌子中可得到个便携迷你 GAME。

简单说明就是计算步数和育成的游戏。本篇中アテナ移动的步数被算在内，数字增长使得あてなち也成长。



あてなち从水晶（即卵）的状态开始，按步数可成长到 5 阶段。从第 1~3 阶段只是交谈，第四、五阶段会被提问。

用あてなち游戏

得到あてなち后，在最初的物品画面中选择“使う”可以决定人物的名字（初期设定为“あてなち”）和自己的名字初期设定为“あてな”。

从决定这两者后开始计算步数。步数并非是以距离计算的，使用冲刺和步行时计算的步数也不一样。步行的数字多一些，所以要让游戏快一些时可使用冲刺，培养“あてなち”对应步行。



下面简单介绍あてなち的培养方法。在一定宽的场所，按住方向键的上和左或右，アテナ会画圆般步行，不断增加步数。使得这招可在第一章从一段长至 5 段。

あてなち每升一段，都将发生迷你 GAME 的图片事件。这个迷你 GAME 成功了的话，可得到壁纸。壁纸全部共有 5 种。

成长时只会发生 5 次迷你 GAME，所以必须让全部 GAME 成功才可得到全部壁纸。

关于 SAVE

数据存储只能在地图中各处出现的存储块才能进行（例处是过关时也可 SAVE）。接触此 SAVE 点时，ESP 槽处出现输入精神图的表示，输入成功则可存储。一个记忆卡可最多输入 3 个记录。

第一章 觉醒

市立清岭学园高中部

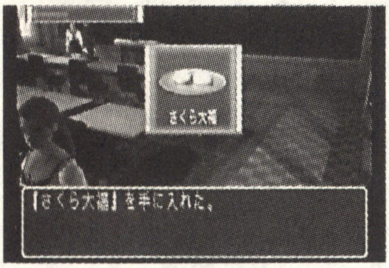
一章没有战斗，超能力的输入也不难，开始时是不会有 GAME OVER。

在这里熟悉了基本动作和觉醒事件，之后就不会辛苦了。

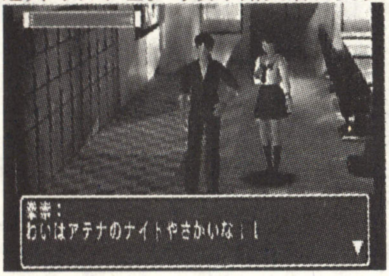
找 TICKET 去 1－A



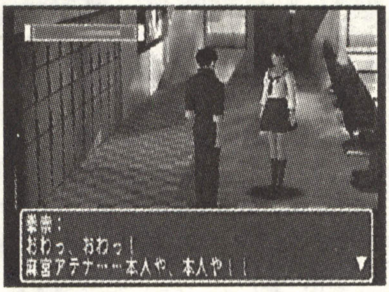
因为是找 TICKET 的事情，所以先去アテナ和理香的班 1－A。1－A 是从学生去关进入普通栋 1 层最内的教室。途中有女厕所，男厕、1－C、1－B 等屋。除了男厕皆可以进入。就先绕道看看吧。



1－C 有两个女孩及绫小路文磨吕。两个女孩没有重要的话，也得不到道具可以不理。与绫小路文磨吕交谈



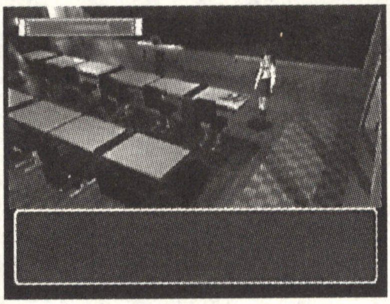
则可得到“さくら大福”。“さくら大福”是アテナ最喜欢的食物，吃下后可



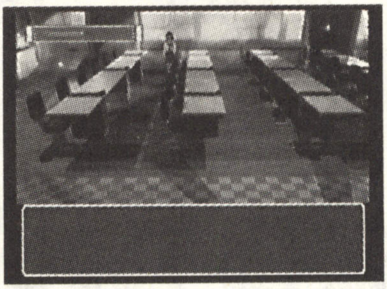
大幅回复 ESP 槽。一定要拿到。

1－B 中有椎拳崇、有会话事件。这是必须发生的事件，考虑到以后应尽早让其发生。

觉醒的前兆



一进入 1－A 教室，觉醒前的感应就开始了。觉醒的事件在调查理香的桌子后发生。



从现在开始至 1 章最后，调查アテナ的桌子从前第 3 列，廊下方的第二个桌子）可得到个便携迷你 GAME。虽不是重要道具，但却可玩许多游戏。游戏的玩法请参照 123 页。

神经メトリー　觉醒



调查理香的桌子后超能力觉醒事件开始，并变为神经メトリー的输入车面。神经メトリー的输入是△·△。按的范围广，先不要按错，沉着的输入即可。本以为找到 TICKET 了。但却被锁着，所以要找拿着钥匙的理念。

寻找理香

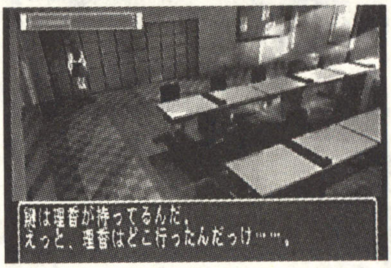
要打开装着 TICKET 的锁，アテナ就要去找带着钥匙的理香，要找到理香。



1、“神经メトリー”觉醒事件结束后去女厕，与女学生交谈。

2、与在 1－B 的拳崇交谈。

这两个事件是必须有的。达到条件后，学校的广播就开始了，去 1－A 吧，这时理香已在教室了。



被关在教室……

见到理香立刻就可得到钥匙，去

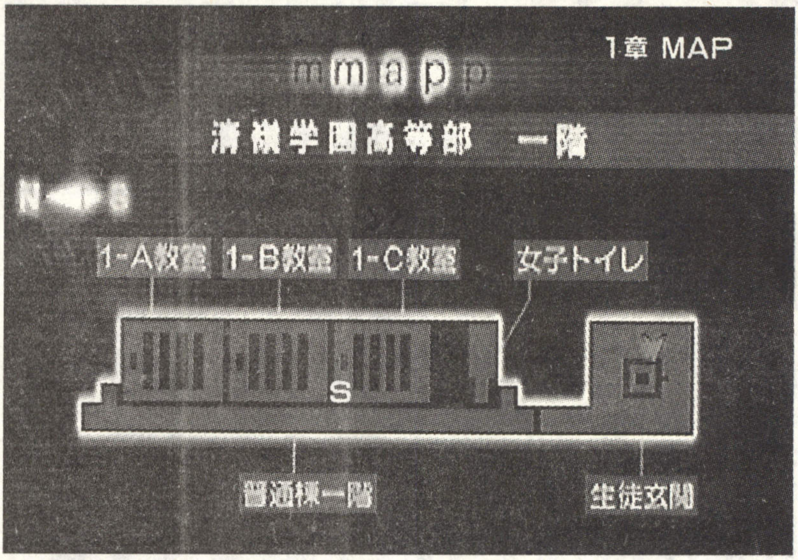


打开锁吧。里面有 TICKET 和垂链……。

之后两个人欲离开教室，但门却被锁上了。此时使用神经メトリー，可了解在不远的桌子里有钥匙，接着就调查桌子吧。

不用神经メトリー直接调查桌子，也可行到教室的钥匙。不想消耗 ESP 槽的人可直接去拿钥匙。

第一章 地图



第二章 发动

市立水族馆デイノアクアリウム

与一章相比，整体上有许多解谜的因素。要点是テレポート的觉醒。它的指令较难应慎重输入。

电梯内的 4 人



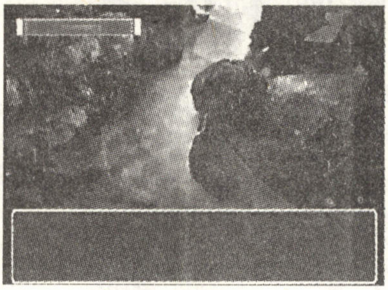
开始点电梯内包括アテナ共有 4 人。两个一对儿(ちとし&しあり)，少



年(マサく)和アテナ。与所有人交谈，发生觉醒前的感应。之后アストライオス进入电梯内，早之交谈则发生テレパシー觉醒事件。

瞬间移动!

与四人对话后会发生“フローチャート”事件，当“フローチャート”事件的 MOVIE 结束后，就会发生“テレポート”觉醒事件。“テレポート”觉醒的指令较难，所以应沉着按键。稍早些容易成功。第 1、3 个键的范围比以前的都窄，如失败则变为 GAME OVER。



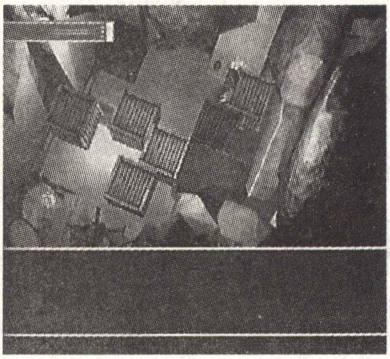
此事件终了后去第一的 A 区（以下为 1－A）。

超能力觉醒

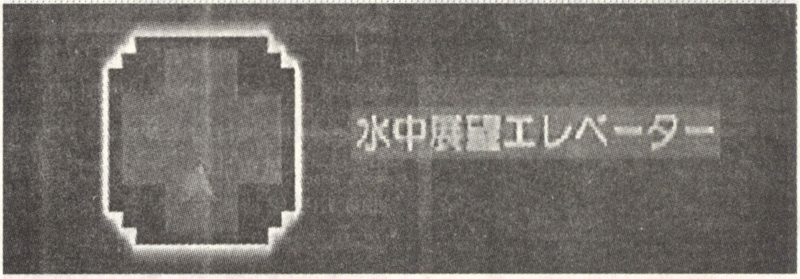


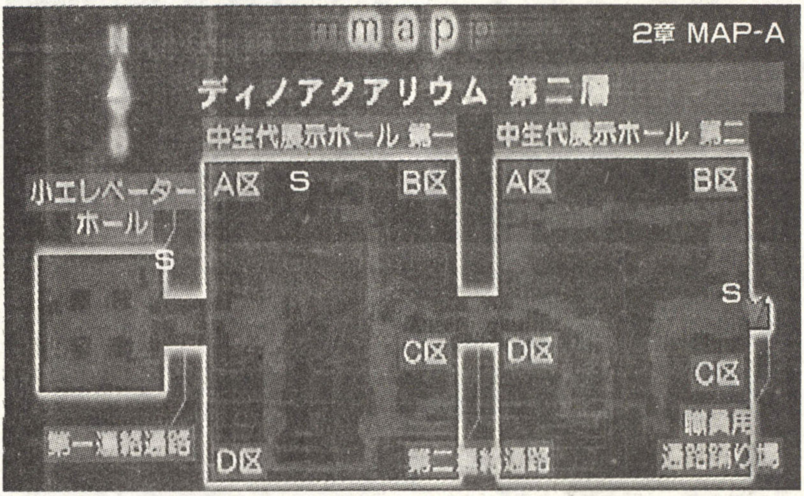
从 1－A 稍前进一段。又开始了觉醒前的感应。调查写真的位置后发生クレアウオワイアンス觉醒。事件终了后。可得到垂链之的链。另外也可不理クレアウオワイアンス觉醒，直接走过此地，继续进行游戏。

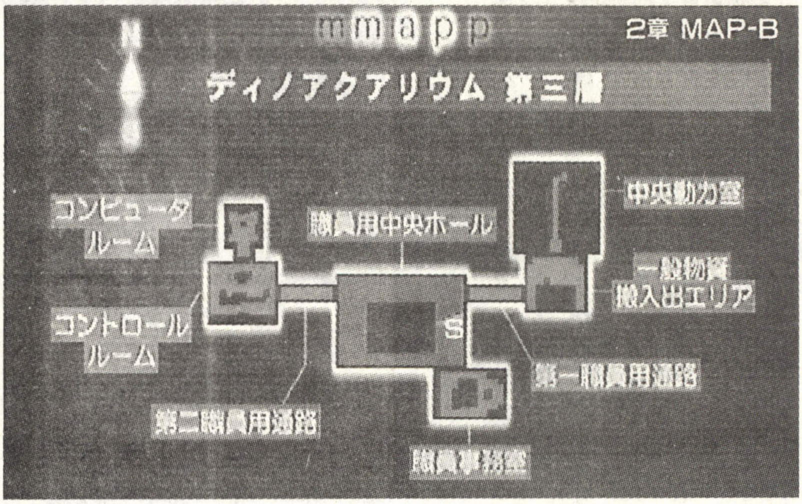
前进途中有一处箱子堵道的地方。箱子的移动方法按左侧的图片。



第二章 地图







与理香的再会

收拾了箱子到小电梯厅去。在中央的电梯中，理香和职员 B 被关在了里面。从职员 B 处得知打开电梯的方法。先去 2－D 的电源盘处吧。

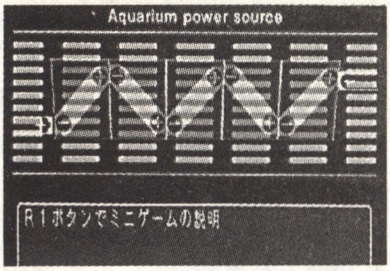
拳崇再登场!??

在连接第一地区和第二地区的第二连络通道。拳崇又出现了。但是拳崇受了伤。先把他托付给职员吧。

去中央动力炉……

想去中央动力炉，但是职员用通路的门被锁上了，因为电源落了下去变得不能使了。炒了修复电源，去找电源盘吧。

电源盘操作



从职员 C 处得知电源盘的场所。要操纵电源盘还需与旁边的パネル组合一下。パネル的用法：1 最左的パネル；2 正中的 3 最右的。按顺序就行了。

电源复原

修复了电源后，再去看看职员用通路“踊り场”的门。这回变为输入 PASS WORD 的画面。

打听 PASS WORD

去向知道 PASS WORD 的职员 D（在 2－B）打听，但并没有被告诉。用テレパシー想想办法吧。

PASS WORD 输入

使用テレパシー输入得到的 PASS WORD“10540102”后，又该要“カードギ”了。

得到カードギ－DA

得到カードギ－DA 的顺序如下

1、对职员 E（在 2－A）使用テレパシー，读取警备 BOX 的端末的 PASS WORD（“3342”）

2、输入端末（在 1－B）的“3342”，在警备 BOX 得到保管库的钥匙。

3、在保管（2－A）使用钥匙。

4、得到カードギ－DA，去展示大厅中。

门打开了……

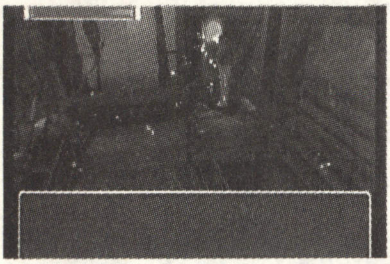
得到カードギ后，打开职员用通路踊り场的门可以前进了。在最初的电梯中又见到了マサト。

与マサト分别

到了职员用中央大厅，先去中央动力室。然后使用运送一般物资区的电梯，送出マサト。

在中央动力室……

先调查显示器。显示器已坏，也听不到声音。但此时发生了超能力カリペア觉醒的事件。示器恢复了正常。通



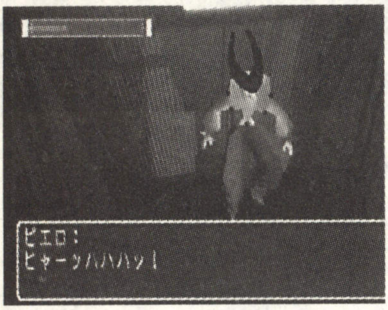
过显示器与理香交谈，使用预备电源，于是理香与职员 B 平安离开了电梯。

与理香的对话结束后，アストライオス出现并发生战斗。说是战斗，但只需达到“アストライオス”所在之处即可，因为它只是阻止你的行动。



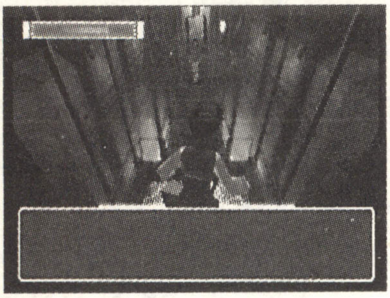
アストライオス使用了个吊床进行干扰。吊床的行动是由之前的アストライオス台词决定的。如下（从 START 点分为 A、B、C）

“ヒヤーツハハハツ”对话发出后 A 和 B 动

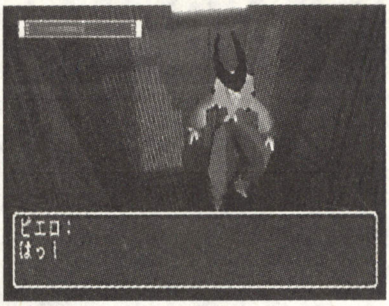


“でー水!”对话发出后 A、C 动

“けつ!”对话发出后 B、C 动

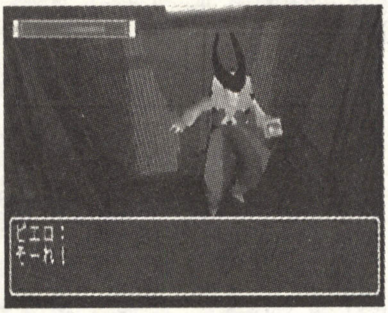


第一步没有吊床干扰，可放心前进。当走第二步时吊床会出现，在“けつ!”时前进，当走第三步时吊床会出现，在“でー水!”时前进，这样就可以平安到达“アストライオス”的所在之处了。没必要选前进，待机之外的指令。到达地点后，シウックウエーブ觉



醒事件发生。シウックウエーブ的指令与神经タトリ一差别不大。速度慢，沉着些就没问题。

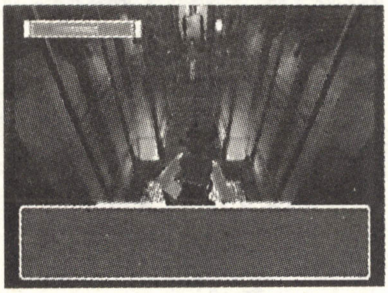
用シウックウエーブ攻击アストライオス后，预备电源被破坏，通过显现器再次向职员请教打开水门的方法。



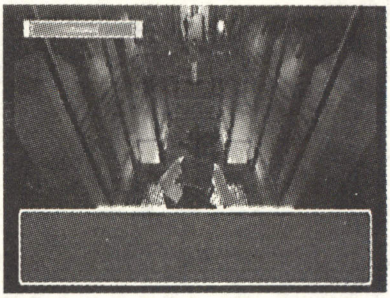
在职员事务所内

为了打开水门就必须进入对面的门。门被锁上了，要开门先去职员事务所吧。职员事务所内的行动如下

1、从内侧桌上找到钥匙。



2、在阿部的桌子前使用在之前得到的钥匙就可得到职员 ID。



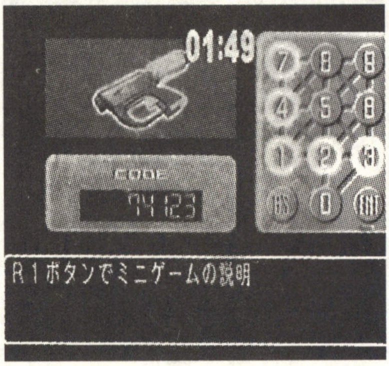
3、在阿部的桌子使神经メトリ一，知道住所薄的位置，得住所薄知道 PASS WORD“12721211”。

如不知道阿部桌子位置时，可参照一进门机上的座席表。

在控制室打开水门

进入控制室后 COWNT TVRN 马上就开始了。如不在限制的 3 分钟内打开水门，游戏就会 GAME OVER。要赶快行动。

控制室中得到非常マニユアル就



可解决。非常マニユアル在进入控制室门的正面，闪光的就是。

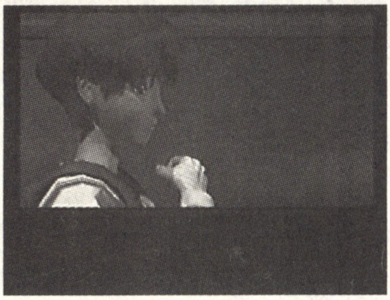
得到非常マニユアル后进入控制室，调查正面的电脑。进入输入 PASS WORD 的画面后，按照非常マニユアル中写的 L 字型输入 X 即可以了。数字表示为“74123”。

时限限制会直到 PASS WORD 输入，还有一定时间。

迫近理香的危机!

打开水门后会有两个 MOVIE，MOVIE 终了后，雅典娜的超能力忽然觉醒，此时画面变为输入テレポート的画面。如果输入失败会出现特定的 BAD ENDING，大家可以先看一看。

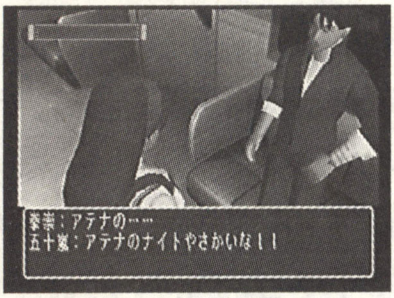
第三章 别离
市立地下铁路



画面一转，数日以后，雅典娜正在乘坐地铁，看到车上电子屏幕正在报道数日前的水族馆爆炸一事，其中死亡人数25人。这时雅典娜看见理香。并与其交谈。但理香因为畏惧她，所以一直保持沉默。

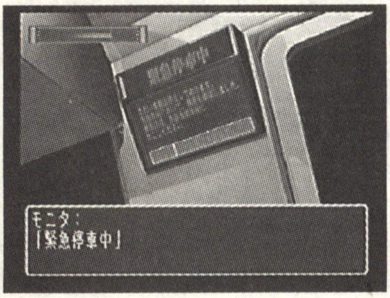
与拳崇对话得“包子”

与理香交谈后，椎兴崇主动与雅典娜打招呼。并且得知它从医院回来，所以也在车上。他表示他原意一直保护你，并且给你一个包子。



电车出事

与椎兴崇谈完以后，电车突然急



刹车停住了。雅典娜因为担心理香的安危，所以应立刻返回第6号车厢。

回到第6车厢后扶起理香，并与她交谈，这时显示屏上显示，“现在车辆已经紧急停止，停车的原因可能是发生在第一车厢中。请乘务员立即赶往第一车厢位置。”

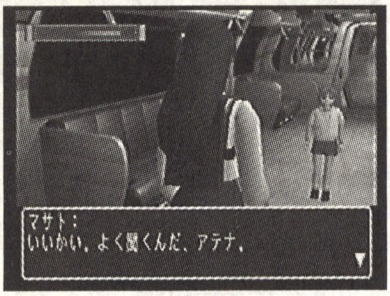
去第一车箱调查原因



雅典娜对理香说，她决定去弄个究竟，先去第一车厢看看。先来第5车辆与椎拳崇对话，拳崇愿意与你一起去。谈话后进入第4车厢，在车厢右边的座位上有一包“粒セリー”，前方记录点可以记录，在来到第三节车厢，看见两个小孩在吵架，再往前走进入第二节车厢，当雅典娜来到第二车厢后，在车内，雅典娜感到有不祥的预兆。先拿走车厢右边座位上的“えくら大福”继续向前。

与“マサト”交谈

这时“マサト”出现在身后，雅典

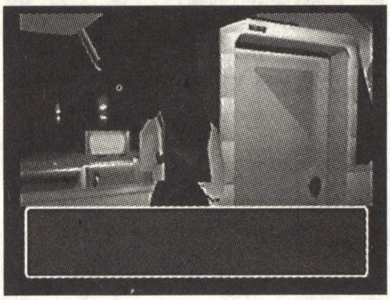




娜向“マサト”询问，为什么你会知道我的事情，并且问他自己的有超能力的事情，而“マサト”则告诉“雅典娜”说：你的超能力一定要使用到正确的地方上，并且他一直在等着你的到来，说完后他就不见。

“アストラオス”出现

与“マサト”交谈后，雅典娜进入第一节车厢，调查仓门左边的碎玻璃处，从这向里看见控制器被别人关上



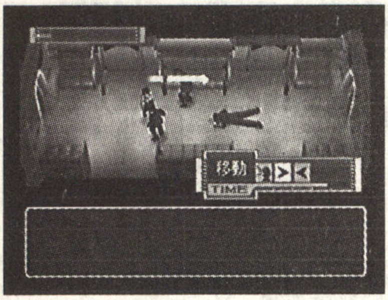
了，雅典娜想从门进入打开控制器，可是门无法打开。这时“アストラオス”突然出现在身后，并且地铁也突然开动起来。这一切都是他搞的鬼，而“アストラオス”对雅典娜说：你和你的最好的朋友来做一场游戏吧。说完就消失了。

好朋友被控制

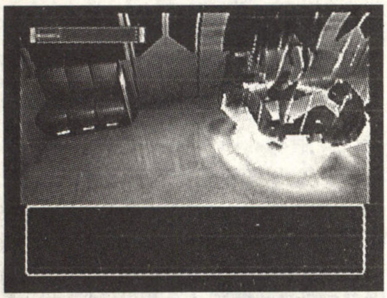
雅典娜担心自己的朋友理香，就



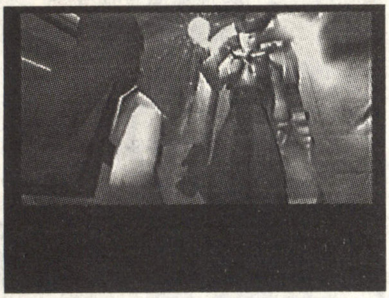
立刻回往理香所在的车厢处，返回的



路上车厢的人晕过去了，当来到第五节车厢时，正要向第六车厢走时，从车厢人看到理香昏倒在车厢内，此时“アストラオス”出现并且控制了车厢内的五十岚和一名乘客向你攻击过来。



战斗中先向前移动两次发现椎拳崇已经完全晕倒，当敌人攻击你时使“□、△、△”键使出赶能力击倒敌人两回，战胜敌人之后，就会发生过场 CG“アストラオス”向雅典娜攻击，但雅典娜使用超能力避过攻击，这些场面都被醒来的理香所看见，当“アストラオス”消失后，理香不解雅典娜的超能力，独自回到第六节车厢内，而就在这



时两节车厢分开了。

“游戏”刚刚开始

车厢分开之后，“アストラオス”对雅典娜说，现在的地铁以这种速度开下去的话是会脱轨的，因为前面有一个转弯。雅典娜必须在 5 分钟内到第一车厢的控制室，把地铁停下。

寻找刹车装置

先从车厢出来，抓上右边的梯子来到地铁的顶部，沿车顶爬到第一节厢顶部，下到控制室，从显示板上得知，可以使用第一节车厢内的手动刹车装置使列车停下来。

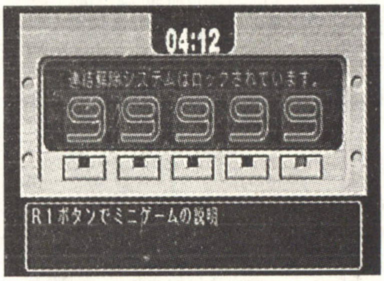


立刻前往第四车厢，调查左边的红色控制器，发现没有完全损坏，并使用超能力(△、□、□)把控制器好，使电车停止。当往第三车厢返回时，“アストラオス”又出现了，他对雅典娜说，现在游戏才正式开始，因为地铁已经返向开动，并且没有人驾驶，在 3 站地以后就会与其它列车相撞，并对雅典娜说：你如果想阻止电车的话就必须把车头和其它车厢分开。

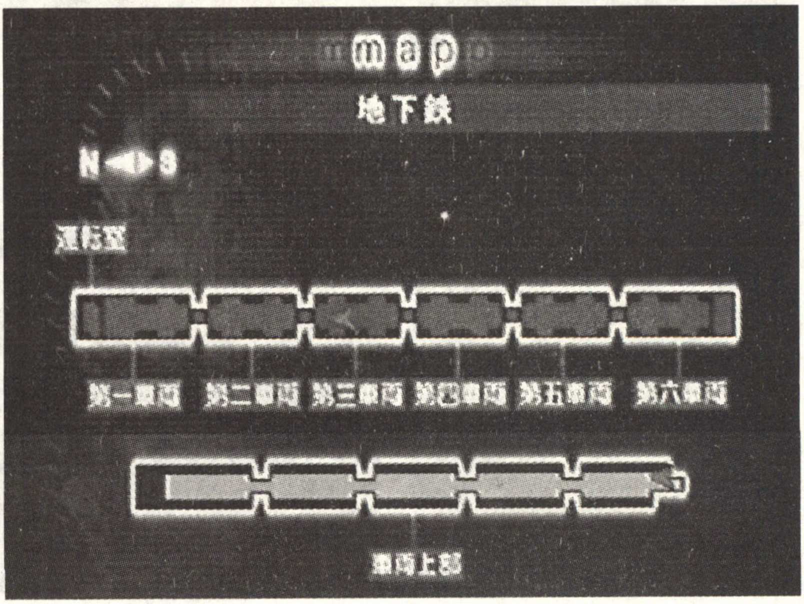
这里有时间限制为 5 分钟，迅速来到第一车厢的控制室，调查控制台得知，控制台已经失控，必须把旁边的控制盘的数字都按到 0 就可以解除，使电车停止。



控制盘解除方法：此处一共有 5 位数字，从左边到右边的数字使其都在 9 上，最后把右边的数字拉成 0，其它数字也就会前进一位，都变成 0，就能解除这个连结装置，从左边第一个数按下就会转 5 个数字，再接第二个数字是按下进 4 位数，当按过 9 时就往前进一位，最后把第一个数字弄成 9，其它的数也按此方法依次弄成 9 最后一个数一进位，就能把装置解除。



第三章 地图

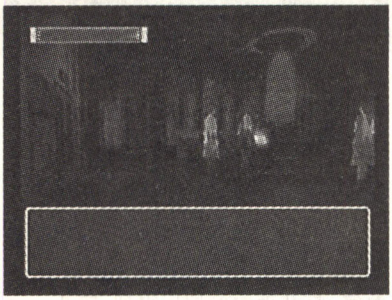


第四章　邂逅
AWD 特别育成室



AWD 育成室

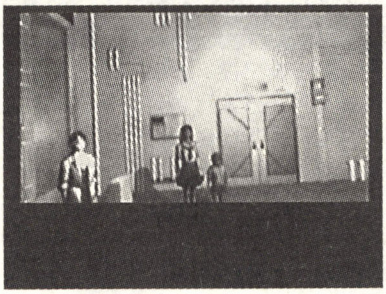
过场 CG、AWD 发现雅典娜昏过



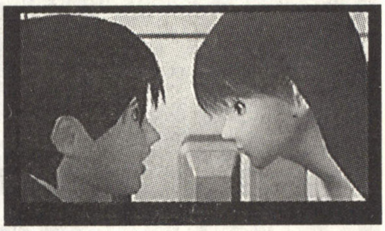
去了，在记忆中雅典娜来到了特别育成室，里面的研究人员正在做一项试验。雅典娜上前与他们交谈，但是他们看不见你，雅典娜先去左边的门调查，高冲所长和研究　　园就会交谈，得知试验成功，得知 CAN 修复成功，并且在研究 AE－X04“アストラオス”，AE－Sb10“プロフス”，他们正在制造古代人类的复制品，而研究员不想研究下去了，可是被保卫杀死了。

“マサト”出现在育成室

之后“マサト”出现，说明这里什么地方，他们在干什么。原来她们是在研究古代人类。而“マサト”告诉雅典

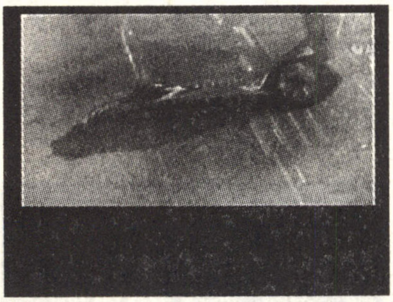


娜，高冲所长为“タンタロス”组织开始研究这项试验时并不知道是这样，但当她知道真面后就无法脱离此项研究，并且被关在一个不为人知的地方去研究。而我也是其中的一个试验品。而雅典娜你才是最后的成功品。他的能力有限，他的下场也会和恐龙一样。而学校的三宫老师也是这个组织的，他们正在监视你。说完画面一转，雅典娜在医院醒来，椎拳崇来看你。



第五章　哀哭
市立清岭学院高中部

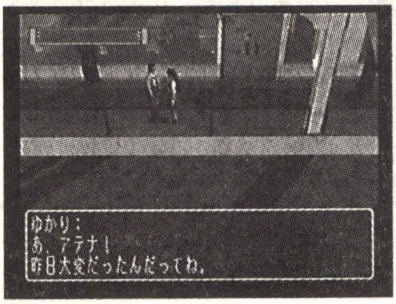




一段剧情后（タンタロス组织派人来抓雅典娜，他们已经了解雅典娜在学校中）在学校一层，雅典娜有一件“ブンダント”要交给理香，所以开始寻找理香。

寻找理香

先与三楼通道内的五十岚交谈，得知理香，他看见理香可能在学校里，之后往里走与女生徒 F 交谈得知理香可能在 1－A 教室。在与旁边的女生交



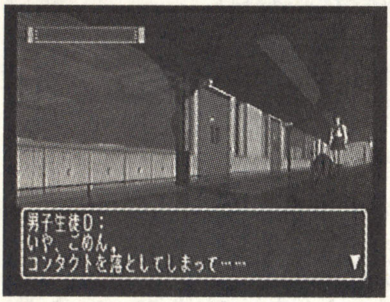
谈她说她看见理香进入 1－A 教室。进人教室后并没有看见理香在教室中间



可以得到一筒“ポテトテッブス”然后寻问女学生 A，学生 A 告诉雅典娜说理香已被三年级学生叫走，到二楼去

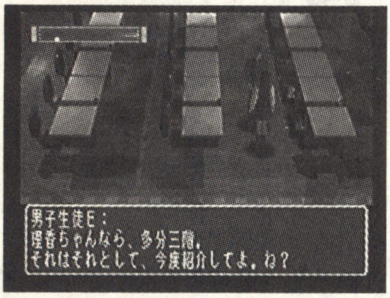
了。并告诉雅典娜，理香今天的气色不好，不知为什么。

帮助男生找“コンタクド”



出教室后到二楼，来到下在地上找东西的男学生D与他交谈，但他正在找“コンタクド”。谈话完后出现提示就使用超能力，并把捉到的“コンタクド”给男学生D，他会告诉你他看到理香进入3－C教室。

继续寻找理香



进入3－C教室后，还是没看见理

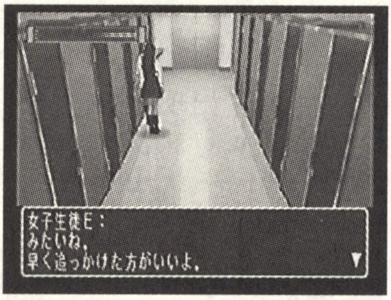


香，史好询问教室中的男学生E，他告诉你，理香和他的女友在一起。是ホントト介绍给我认识的。他可能在三层。



到三层后先进入3－D教室，得到桌子上的“高级コーグルド”与男学生D交谈得到今日理香值日可能在第一理科室内，并且会在教室里面得到“珍味コーグルド”。

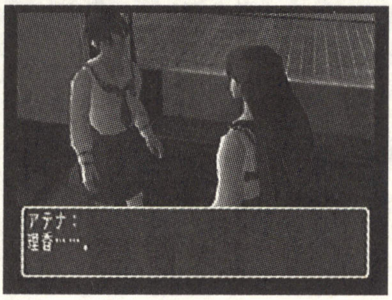
从3－D教室出来进隔壁的第一理科室，与男学生H交谈得知理香不在这里，而这里的起动情景电脑的“ブルーテイスグ”也丢失了。他说“ブルーテイスグ”可能在1－A教室和第二理科室了。



从学校三楼下来后，来到1－A教室看见“ゆカリ”和男学生ヒロ在一起，他们告诉雅典娜说他们看见理香在一层，并让你在二层三层问一问其它人，他们说完后就走了。

上二层与男学生C交谈得知层顶一道门可以从另一处出去。他们并且看见理香进入3－C教室，进入3－C教室与男学生E交谈，得知理香来过已经走了。

然后到三层，先进入3－D教室与



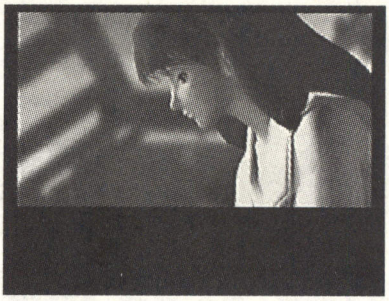
男学生交谈得知一些情报，然后在去第一理科室与男学生H交谈得知，理香在学校校关处。然后到三层女厕所与女生对话，在3－A教室可以得到“お茶”，学校二层中得到“一ロチョコ”，当你看完这些东西，再下层1层来到玄关，看见理香。

“アストライオス”再次出现

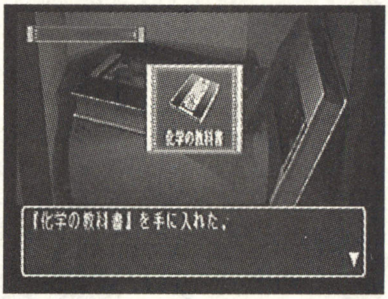
当理香走后，雅典娜独自一人来到屋顶，想着以前发生的事。突然远处有栋房了突然爆炸。镜头一转三宫已经下达了攻击雅典娜的命令。而另一边“アストライオス”对雅典娜说这个学校里面已经放置了炸弹。地点是第一理科室。

化学游戏

先去第二理科室的未端使用超能力，(△、△)感应出开启未端的关健在于1－A教室里的理香的抽屉里。



先去三层女厕所得到“酸性洗剂”和“临泰乐洗剂”。然后去1楼的1－A教室，打开理香的抽屉得到“ブルーテイスク”，化学书和数学书。然后返回第三层的第二理科室，使用“ブルーテ

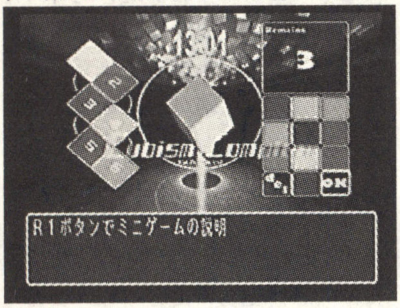


イスク”打开情报末端，这里的一条迷题是有关化学方面的题，其实很简单，此题是使用什么液体能把石灰水给中合，是酸性的液体，还是碱性液体？这种简单的问题当然难不住大家，肯定是酸性液体，但是秘码是什么呢？大家调查得到的“酸性洗剂。的名字，最后面的2字就是答案。秘码是7、8、9、5、1、2、3。



“立体图游戏”

把未端解除后，右边会出现一个亮点，过去检起它，得到“黄色テイスク”。然后立刻赶到1层的1－A教室，



现在因为有时间限制，15分钟。到1－A教室后，使用“黄色テイスク”打开未端计算机，这里有第二道题等着大家，题的要求是按颜色把立方体展开。这个题分三个，第一个应是红色、深绿色，第二个是淡绿色、蓝色、深绿色，最后一个是紫色。

拼字游戏

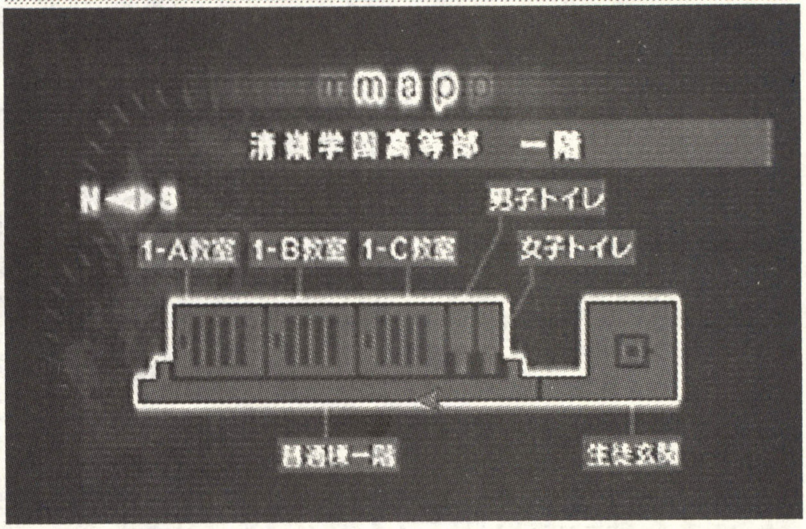


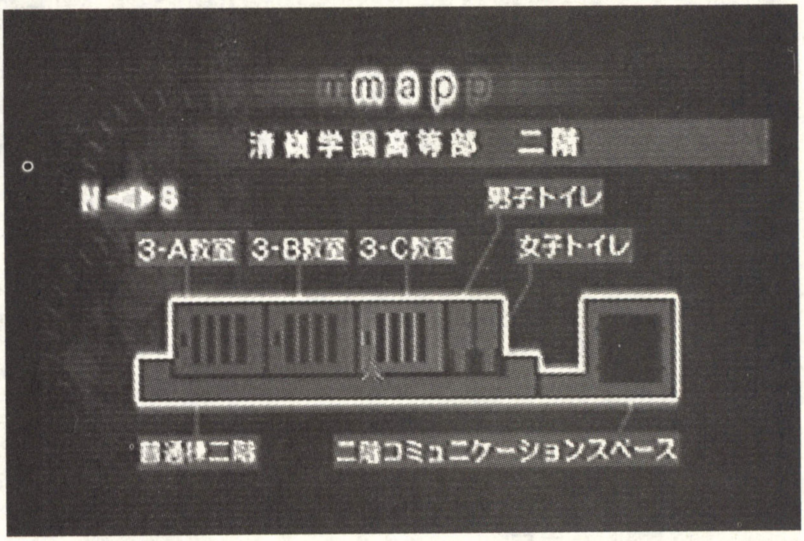
把题解后，立刻到三层的3－C教室，在教室后方的小柜子里到“红色テイスク”，然后去二层的3－C教室，使用“红色テイスク”打开最后一个未端，这里有最后一道迷题，其实是很容易的，就把汉字的“米”、“好”、“成”分别用正确的笔划写就可以了。（此题破解方法：“米”第一画“丶”第二画“丿”第三画“一”第四画“丨”第五画“丿”第六画“丶”。“好”第一画“く”第二画“丿”第三画“一”第四画“ㄱ”第五画“亅”第六画“一”。“成”第一画“丿”第二画“一”第三画“フ”第四画“㇂”第五画“丿”第六画“丶”。）

与“アストライオス”战斗

当把炸弹解除后，“アストライオス”让你到层顶击，出来上到屋顶与“アストライオス”对话，并且雅典娜的超能力觉醒（□、□、△），这时大家要小心敌人，使用（□、□、△）的能力

第五章 地图







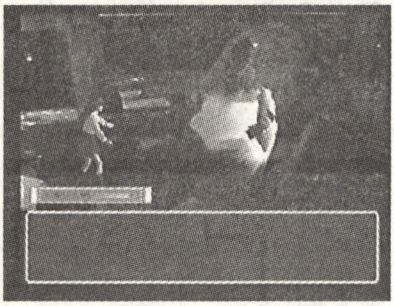
攻击敌人，最后使用(△、□、□、△)的能力将“アストライオス”击倒。

逃亡

而这边 WARM 的正在开始捕捉雅典娜，当雅典娜醒来后，正在一个女厕所中，先记录，把血加满，然后走出厕所。

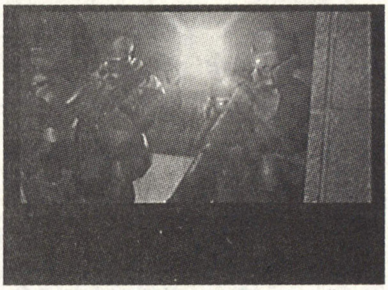
从厕所出来后正好碰见捕捉你的 WARM 的士兵，立刻按照提示一直往右走，进入最后边的家庭躲起来，突然一个机器人冲了进来，雅典娜只有使用“△、□、□、△”的超能力，击中它两回它就会倒下，但当雅典娜要离开的，它又站了起来，直向雅典娜走来，当机器人走过来时，地板突然裂开，机器人和雅典娜掉入了下面的放送室中，而这边理香正在寻找雅典娜，并得知三宫老师和 WAD 士兵在捕捉雅典娜。

雅典娜进入放送室，捡起台子上



的“ホラトチッヂス”和“??”再调查一个放送台，然后记录出门，会一段 CG 演示，当一段剧情过后，雅典娜从左边的出口爬出放送室往前走，这时又会出现一机器，只要小心躲过它的攻击使用△、□、□、△就可以轻易将其干掉。当雅典娜逃到料理室时被 WARM 的士兵发现，这时椎拳崇出现拦住了上来士兵，让雅典娜从通道逃走，当雅典娜逃到学校广场时，被 WARM 士兵围住，一阵残酷的射击后，理香冲过去救雅典娜而受伤，因为理香的受伤使雅典娜愤怒超能力觉醒。

第六章　决战
WARM 研究所



WAD 职员室

当醒来时雅典娜已经在 WARM 研究所里，与“マサト”交谈之后知道是自己的超能力带你来到这里。先从柜上闪光得到“コードナンヘーS”的纸条，然后从旁边开着的柜门里得到“カードキーRR”卡。先使用这张卡把旁边的门打开，沿路来到 EAMF 地下二层。

WAD 地下二层

下来后看见椎拳崇，原来他也是被你带来的，并且他给了你一些食物。并且和你一起行动先进入资料室，在房间中得到电脑上的“コドナンパーF”纸条“MO”及“ビテオテイスク”然后观看桌上亮着的电脑，看到一些你的资料。

回 WAD 职员室

出来后进入“コンピユータルーム”房间得到“ポテトチッブズ”及“ロッカーのカギ”。出来后返回地下一层职员室，使用得到的“ロッカーのカギ”把有个红开关的门打开得到“カードキーCR”拿到卡后，再回到地下二层，当来到 T 字路口时，椎拳崇看见有一个门开着，就先进去调查并且雅典娜等他，但是当他进去后，门就打不开了。

开启减压仓

现在先去最右边使用“カードキーCR”打开培养室的门，来到培养室后先打开记录点前面的借电源。使“コンビユータルーム”的电脑开启，然后



记录。再返回“コンビユータルーム”房间，在第一台电脑上使用 MO 得开户减压室的资料，然后使用此资料 MO 去开启减压室的门，当减压室门开启后，此门会 60 后自动关闭，然后立刻回去“コンビユータルーム”房间在第二台电脑上使用 MO，得到开启，“コンビユータルーム”门的资料，然后立刻进入减压室使用“MO”开启里里的门来到“コンビユータルーム”房间。

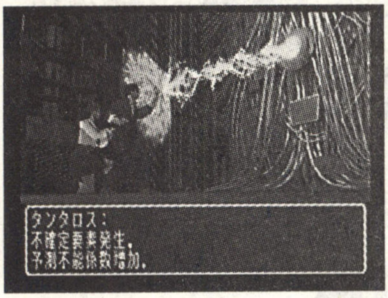
看见被冷冻的高冲

进门看见高冲所长，最低温冷冻起来了，但是还活着，她告诉了你很多古代人的事情，并让你看电影记录，看见记录后再与高冲交谈，高冲对你说，她现在这样是自做自受，这时冷冻高冲的液体浓度下降，你必须把浓度调到 100 时才能使高冲所长活下来。调整的方法是 9、5、6、2，调整完毕后，高冲所长给你一个“カー|”“キ|EO”卡。从房间出来后进入培养室，先记录再往里走得“コードナンペーT”在上前面有扇门，简单使用三组密码才能打装置。而这三组数字就在得到三张卡上分别是 1 组 9812、2 组是 3278、3 组是 9614，当密码解除后使用高冲经的卡片。

最终决战

进门后得地下的“清凉饮料”从楼梯下到第下三层。先捡起地上的“お

茶”再记录，进入房间与“タンタロス”决战。先往上走使“△、□、□、△”能力击败中间的电脑，再使用“□、□、△”能力，把上方的两个电脑打坏，然后再把升降机上的三挺机枪干掉，先使用“△、□、□、△”能力，击坏左上的机枪，在一段打坏其它的机枪，再上升降梯，干掉最后的两个电脑，当把电脑都炸掉后，因为爆炸使雅典娜从上面掉



了下来，而“タンタロス”的中央电脑，开始发射激光攻击你，在这时椎拳崇出现挡住了机光，但他能力有限，最后雅典娜有觉醒了一种能力“△、□、□、□、△”使用此能力击败中央电脑。

一段 CG 过会雅典娜从梯子来到



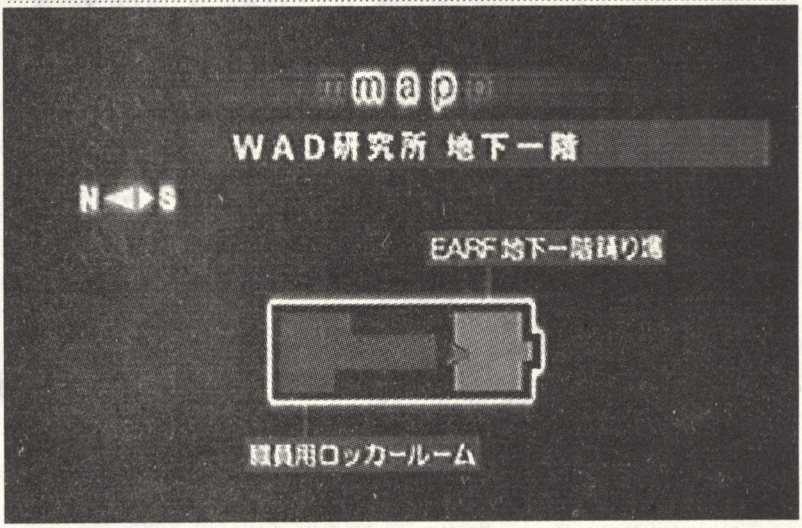
“タンタロス”的中间地方，这里大家只要击毁四周的四个发光物体，就可以击败“タンタロス”了。

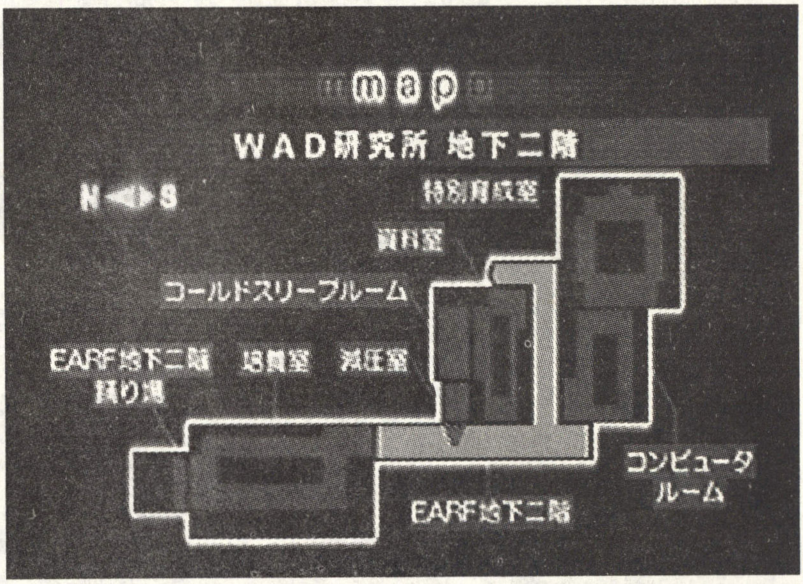
完美结局

击败“タンタロス”以后，雅典娜和椎拳崇，从 WAD 研究所出来看见三宫老师，并且雅典娜为了受伤的理香觉醒了最后一种能力，“△、□、△、□、□”。把理香的伤治好了。并把东西还还给了理香。接下来就是大段的 CG 演示些游戏也告一段落。

THE END

第六章 地图









超能力侦探 EIJI

完全故事流程攻略

机种:PS 类型:AVG 厂商:讲谈社 媒体:CD-ROM 发售日:'99年2月18日

《超能力侦探艾吉》是一个非常“正统”的AVG游戏，玩者只要依从指示便可以完成，不过当中也有一点解谜成份，而在游戏之中最重要的便是玩者要好好的利用映儿的感应能力，而且要善用二人的特性，互相调换行动，这样才可以得到最多的资料。而在游戏之中，玩者记着要将所有的房间都进行调查，而且在进入房间之后，如果漏了东西未调查清楚，是不能离开房间的。而以下便是游戏全29话的重点流程介绍：

第1话

●映儿利用感应能力查出毁坏那心爱电单车的凶手。

●凶手正向映儿的妹妹惠美威逼。

●映儿赶到（战斗EVENT），将凶徒击退。

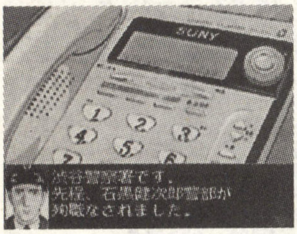


●惠美的同学石黑绫香对映儿非常仰慕。

●绫香的兄长健次郎以为映儿欺负绫香而出手……

●这天原来是惠美的生日。

●在绫香家中的电话录音之中传来健次郎殉职的消息。



第2话

●志摩亮子（后作亮子）出场。

●亮子到健次郎遇害现场，调查健次郎和凶手的尸体。

●亮子的上司羽根山末吉对案件毫无怀疑。



第3话

●映儿在同学江川透流口中听到有关“メビウスリング”的事。

第4话

●亮子在警视厅进一步调查健次郎被杀事件。

●到第一资料室找调查报告书。

●在羽根山的桌面找到报告书。



●到第一调查室（第一取调室）与目击证人荒木和也会面。

●乘升降机到证物保管室。

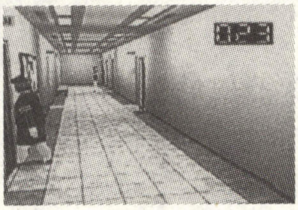
●亮子在证物保管室前遇上绫香。

第5话

●映儿和惠美到达警视厅。

●映儿被困在第一调查室。

●福岛满为惠美取得调查室的锁匙（30秒内）。



●在第二调查室之中见到绫香，而且自称为健次郎未婚妻的有川早纪出现。

●绫香取得健次郎的遗物——一张卡和一盒录像带。

第6话

●亮子再到证物保管室取证物“刀”。

●到搜查一课找赤坂。

●到会议室找羽根山取证物保管室锁匙。

●亮子取得证物。



第7话

●绫子在惠子家中观看录像带。

●映儿收到亮子的电话，立刻前往警视厅。

●亮子引诱映儿……



●映儿以感应力发现事件及奇怪音乐和“メビウスリング”有关。

第8话

●映儿从江川口中得知“メビウスリング”和“D-TOWN”的关系。

●映儿和亮子一同前往D-TOWN调查。

第9话

●映儿和亮子要到每一间店铺之中调查。

●映儿在CD店中感应到之前的古怪音乐。

●映儿在B1的时装店中感应到健次郎……

●二人在KOK珠宝店中得知麻药组织的事。

●没有会员证，二人不能到达CLUB JOKER。

●映儿凭感应知道事情跟中华料理店的怪人有关。

●映儿在中华料理店中感应到原来中华料理店和品茶店的男女是JACK和QUEEN。

第10话

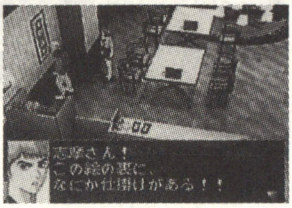
●中华料理店和JACK战斗（战斗EVENT）。



●击倒JACK之后到品茶店。

●在品茶店之中与JACK和QUEEN战斗（战斗EVENT）。

●映儿和亮子从暗门追踪逃走的JACK和QUEEN。



第11话

●映儿与亮子发现JACK和另一人死在赌场之中。

●JACK的话：“King of k……”



●在映儿离开后，亮子开始调查尸体。

第12话

映儿安全的离开D-TOWN，在街上遇上江川和葛西，而且从葛西口中得知现在绫香在自己家中暂住。

第 13 话

●亮子打算到电脑室继续调查案件的真相。

●亮子先到自己的桌上将证物"刀"送回证物保管室。

●亮子在搜查一课的房中见到羽根山，她要为羽根山倒茶才能得到电脑室的锁匙。(大家可以在洗手间旁的杂物柜中将污水倒入壶中……)



●最后，亮竟然发觉所有的资料已被洗去。

●亮子从荒木手上得到神秘的 CLUB JOKER 会员证。

第 14 话

●惠美制造机会让映儿能感应有关健次郎的遗物。

●亮子来找映儿一同到 CLUB JOKER 调查。

●刚巧有川早纪和荒木和也与绫香回来，所以 4 人便一同前往调查。

第 15 话

●因为无法开启升降机，唯有分头在 JACK 和 QUEEN 的店中调查。

●亮子和荒木到中华料理店调查。(只要在时限到达前和荒木说话便可以使时间得到回复。)



●在门口的接待处按动机关键。

●得到提示，映儿和早纪便到品茶店找输入密码的地方。

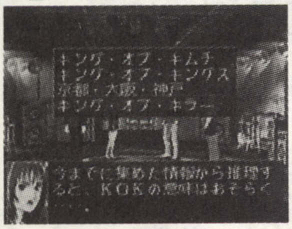
●得到时装店的主人的提示，映儿在品茶店门外的花瓶下找到打开品茶店门的锁匙。

●在提示卡"J & Q"的提示下，映儿得知密码是"112"。

●在升降机前又再次遇上流氓 (战斗 EVENT)。

第 16 话

●在 CLUB JOKER 之中，主要使用



亮子调查，在亮子与邻房的女子谈话之后，便要决定"KOK"的真正意思，而正确答是"King of Killer"(**キングオブキラー**)。

●映儿听到那种奇怪的音乐，而且被 4 名女侍应袭击，不过映儿不能还手，只能在 60 秒时间内回避攻击。

●最后，映儿将音乐停止，不过，那些女侍应竟然全部"自杀"！

●事件之后，4 人便分头离开 CLUB JOKER。

第 17 话

●4 人安全离开 D-TOWN。

第 18 话

●在学校之中，绫香和惠美在无意中发现健次郎那录像带的秘密，原来是要用"PAL"制式来播才会看到真正的内容……



第 19 话

●由于事件仍有疑点，所以亮子继续在警视厅调查。

●亮子到电脑室寻找资料。

●亮子到会议室找羽根山取开启"讲谈银行"事件档案的密码。

●事件的死者竟然是"有川真纪"！

●荒木突然来电……

第 20 话

●从荒木口中，亮子知道了事情的真相，原来早纪是真纪的孪生妹妹。

●荒木来的目的原来是要杀死亮子……

●亮子被遭催眠的人袭击，在逃过攻击之后，终被荒木开枪击中……

第 21 话

●映儿回到家中，有川早纪突然到访，二人看到惠美及绫香留下的字条，便用 PAL 制式看看录映带……

●知道了真凶的映儿，立刻赶往 CLUB JOKER。



第 22 话

●亮子比映儿先一步到达 CLUB JOKER。

●绫香在亮子和荒木对峙之时出现。

第 23 话

●映儿和早纪从下水道进入 D-TOWN。

●在下水道的映儿收到惠美的求救电话。

●在通过下水道之后，映儿等遇上了 QUEEN(战斗 EVENT)。

●战斗后拾得下水道的锁匙。

●回到下水道取得另一把钥匙。

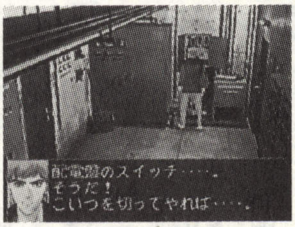
●打开通往 D-TOWN 的门。

第 24 话

●在进入 D-TOWN 之后，映儿听到一声枪响。

●利用在声间测试室的 KEY CARD 开启电子锁。

●映儿开电闸让亮子能向荒木反击。



●绫香不幸中枪。

第 25 话

●映儿先行追捕荒木。



●映儿利用感应找到暗门。

第 26 话

●映儿进入荒木的基地之中。

●映儿在听觉实验室中救出早纪。

●从早纪手上取得锁匙救出在邻房中的惠美。

●映儿和惠美被困房中。

●原来早纪便是 King of Killer，而且惠美被逼喝下洗脑药。

第 27 话

●在经过亮子的急救之后，绫香已经没有生命危险了，而亮子亦跟着映儿追捕真凶。

●亮子跟着映儿的行走路线，进入了暗门。

第 28 话

●先前映儿所行的路已被封，亮子利用从绫香手上得到的 KEY CARD 开启电子锁继续前进。

●沿路上亮子在不同的实验室中收集到不少早纪所做的人体实验报告，而且亦知道了洗脑药和洗脑音乐的特性，而且她亦猜到了谁才是真正的 King of Killer。

●利用抄回来的密码开启大门，取



得"白色 JAM"(白**ジセム**)。

●亮子终于也赶到了。

●映儿正被惠美攻击。

第 29 话

●映儿要在 60 秒之内逃避惠美的攻击。

●亮子利用爆炸使洗脑效果消失。

●映儿和亮子一同前往追捕早纪。

●映儿利用感应能力找到在控制室中的暗门。

第 30 话

●按动在铁门旁的开关键，二人到达军火库。

●早纪要用这小型炸弹和众人同归于尽。

●荒木在二人身后出现，而且喝下新的洗脑药 (战斗 EVENT)。

●荒木战败，早纪按动引爆键，然而，荒木竟然用身体压着炸弹，阻止大爆炸。

●早纪速手就擒。

●早纪这种笑容是……



故事背后

事件在早纪被捕之后也算告一段落，而受伤的惠美和绫香也已经康复过来，一切好像已经变成和之前一样似的，绫香亦将会搬到亲友家中居住，可是……

当亮子离开医院之时，突然接到荒木的电话，原来，大家认识的"有川早纪"便等于"荒木和也"。

原来，真正的凶手是一个名叫"尺木晃"的心理学讲师，而有川早纪便是他的学生，有川早纪对尺木晃非常爱慕，因为她觉得二人非常相似，而尺木晃亦答应了，他唯一的要求便是要早纪完成他的课题——要她成为日本最大的无法地带 D-TOWN 的支配者……原来，整个事件也是一个骗局?!



FIN?

编后语

在本次的“广场”中，我们加入了“业界纵横”这个新内容。其特色是介绍当今游戏业界的最新动态，同时以专题评论的形式为大家分析最受世人瞩目的话题。本部分以“快速、专业”为宗旨，努力将电玩世界最新奇、最刺激的一面展现给广大读者朋友！

“业界纵横”的诞生除了适应市场的需要之外，还标志着“广场”风格的一个新转变。也就是说，“电子游戏广场”丛书从第四册起，将会变得更专业、更全面，内容也更充实。当然，以往以“新作指南”和“完全攻略”为主的基调是永远不会变的，那些一直以“广场”为选购游戏及过关斩将的好帮手的朋友依然可以从中获得需要的东西。从今以后，“电子游戏广场”丛书和“电子游戏与电脑游戏”将会相辅相承，互为补充，分别于月初和月底面市，以无与伦比的快捷速度将电玩世界的每一个细节、每一个变化及每一步发展都最完美、最及时地报告给广大闯关族。

瞬息万变的市场要求出众的应变能力和反应速度，也要求最真诚的奉献精神和对电玩事业最真挚的热情，我们不敢说自己已做得如何如何，因为我们深知自己仍有不少的缺点和不足，但我们却可大声地说一句：“我们是中国最真诚的电玩书刊制作者，更高、更快、更强是我们永远的追求，与所有玩家为友则是我们永远的期待！”

好了，让我们在下个月的同一时间再见！

机种:PS　类型:S·RPG　厂商:角川书店　发售日:'99年夏





ISBN 7-5371-3206-2

9 787537 132060 >

ISBN7－5371－3206－2/G・1440

定价:10.00元